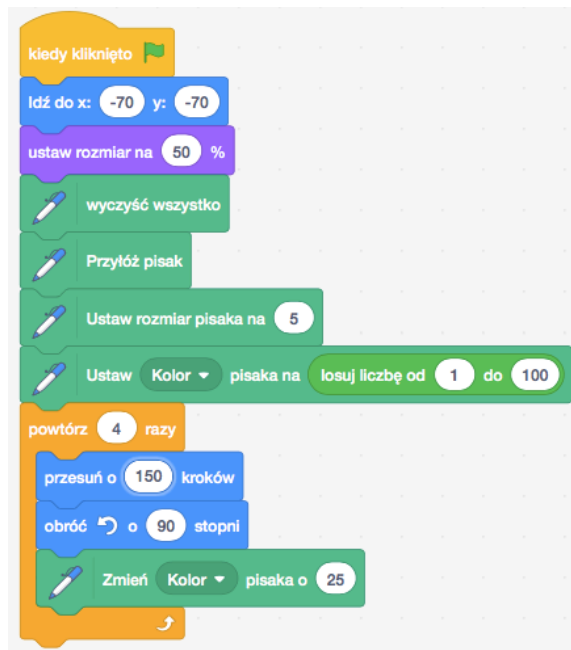


Pióro (rozszerzenie)

Na początku każdego projektu dodaj bloczek **wyczyść** oraz **przyłóż pisak** z działu **Pióro**. Zawsze ustaw duszka w odpowiednim miejscu.

- Kwadrat

- przesun o 150 kroków
- obróć o 90 stopni
- powtórz to wszystko 4 razy (w pętli)



- Narysuj prostokąt o różnych długościach boków.

- Wiele kwadratów

- Napisz funkcję (Utwórz blok) z jedną zmienną **bok** będącą długością boku kwadratu. Blok ten będzie rysował kwadrat o boku długości **bok**.

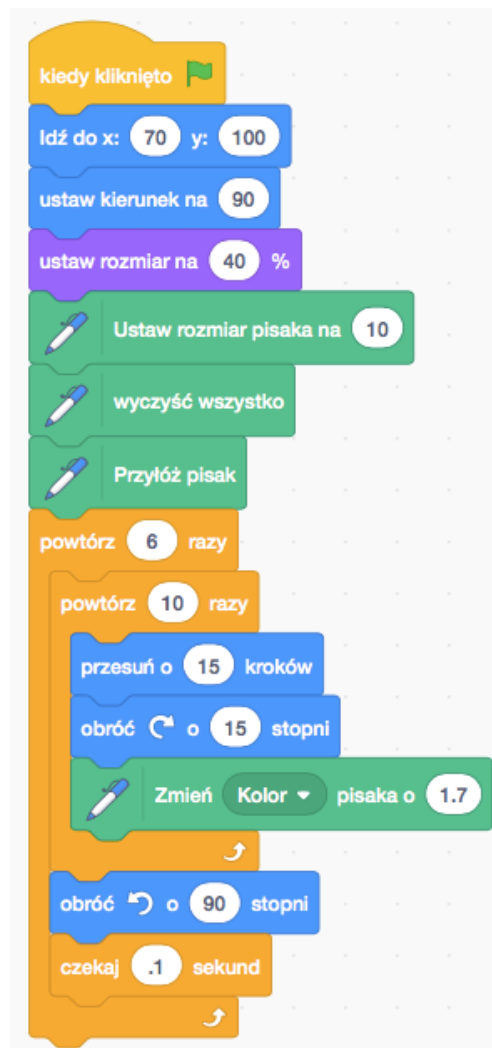


- Napisz skrypt, w którym użytkownik zostanie zapytany o długość boku kwadratu. Następnie narysuj 60 kwadratów o podanej przez użytkownika długości boku, każdy następny kwadrat narysuj w innym miejscu (przesuń o 5 kroków) i pod innym kątem (obróć o 5 stopni). Przesuń o 20 kroków i narysuj kolejne 25 kwadratów. Znow za każdym razem przesuвай się o 5 kroków i obracając (tym razem w przeciwnym kierunku) o 5 stopni.



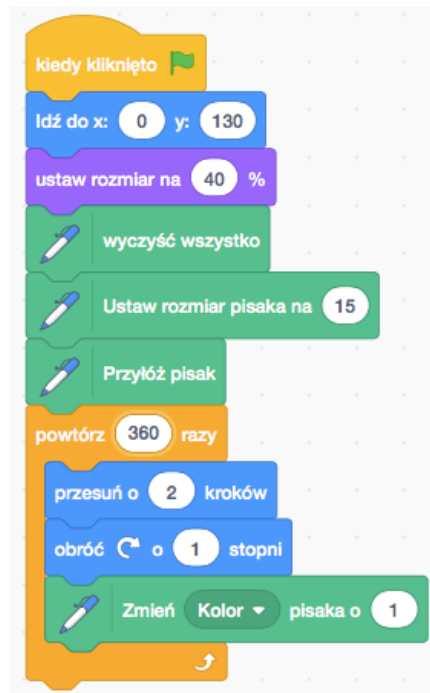
- Kwiatek

- przyłóż pisak
- powtórz 6 razy:
 - powtórz 10 razy:
 - przesun o 15 kroków
 - obróć w prawo o 15°
 - obróć w lewo o 90°
 - czekaj 0.1 sekundy
- dorysuj środek kwiatka
- narysuj taki sam kwiatek, tylko mniejszy



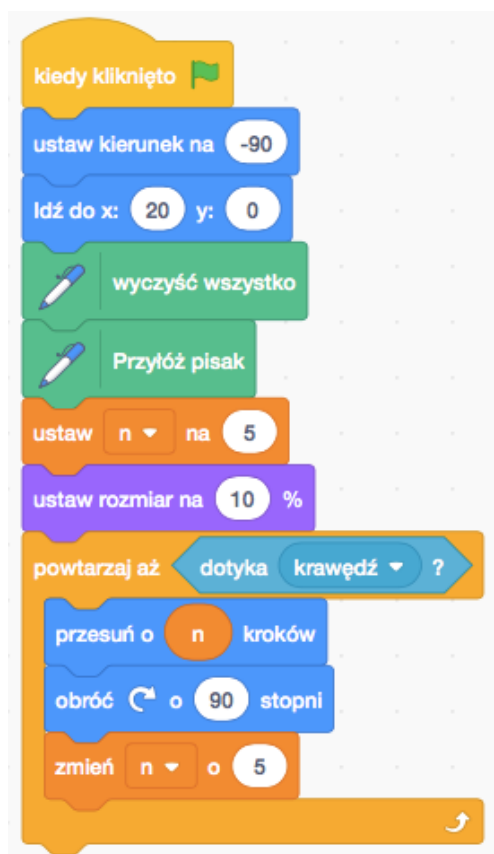
- Kolorowe koło

- ustaw rozmiar pisaka na 15
- powtórz 360 razy:
 - przesun o 2 kroki
 - obróć w prawo o 1°
 - zmień kolor pisaka o 1



- Narysuj labirynt

- stwórz zmienną o nazwie **n**
- przesuń o **n** kroków
- obróć o 90 stopni
- po każdym obrocie zwiększ zmienną **n** o 5
- powtarzaj wszystko w pętli tak długo, aż duszek dotknie krawędzi



- n-kąt foremny

- Stwórz zmienną o nazwie n – kliknij zmienną na scenie prawym klawiszem myszki, wybierz suwak. Zmienna będzie przechowywać liczbę boków wielokąta.

- Kliknij suwak prawym klawiszem myszy. Ustaw zmienne min i max suwaka odpowiednio na 3 i 20

- Stwórz skrypt, który będzie rysował wielokąt foremny o liczbie boków określonej przez zmienną n .

