

PRESEK

List za mlade matematike, fizike, astronome in računalnikarje

ISSN 0351-6652

Letnik 28 (2000/2001)

Številka 2

Stran 91

Martin Juvan:

GRAFIČNA PODPORA

Ključne besede: računalništvo, programiranje, logo, kvadratna mreža, postavitve trdnjav.

Elektronska verzija:

<http://www.presek.si/28/1432-Juvan-podpora.pdf>

© 2000 Društvo matematikov, fizikov in astronomov Slovenije

© 2010 DMFA - založništvo

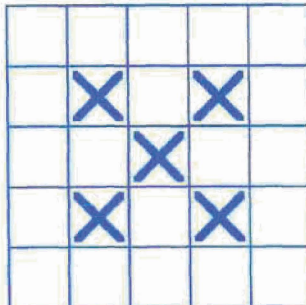
Vse pravice pridržane. Razmnoževanje ali reproduciranje celote ali posameznih delov brez poprejšnjega dovoljenja založnika ni dovoljeno.

GRAFIČNA PODPORA

V programerski hiši CrissCross™ so vas zadolžili za pripravo grafične podpore njihovi najnovejši vzgojni igrici. Vaša naloga je, da v programskem jeziku logo sestavite ukaz, ki nariše kvadratno mrežo velikosti 5×5 in na njej s križci označi tista polja, katerih koordinate se nahajajo v seznamu, ki je parameter ukaza. Posamezno polje mreže je opisano s parom (seznamom) števil, pri čemer levemu spodnjemu polju ustreza par $[0\ 0]$, desnemu spodnjemu par $[4\ 0]$, levemu zgornjemu par $[0\ 4]$ in desnemu zgornjemu polju par $[4\ 4]$. Tako na primer klic

```
prikazi [[1 1] [2 2] [3 3] [1 3] [3 1]]
```

nariše spodnjo sliko.



Pozor, križci so narisani z nekoliko debelejšo črto kot kvadratna mreža. Ukaz, s katerim v logu spremenite debelino želvinega peresa, se imenuje `SETPENSIZE`.

Martin Juvan
