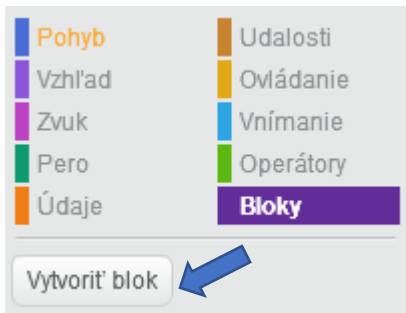
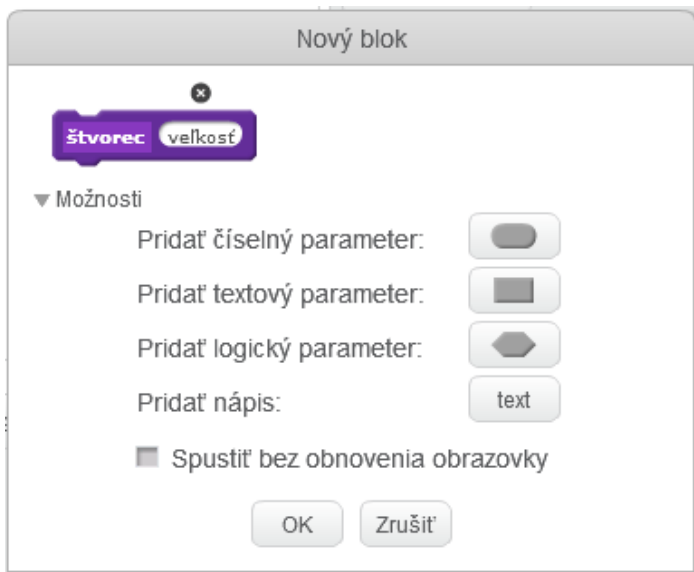


BLOKY



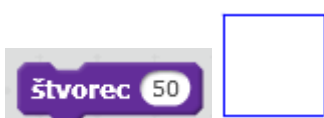
Blok slúži na vytvorenie **vlastného príkazu**. Vysvetlíme mu to pomocou príkazov, ktoré pozná (alebo už pozná – teda môžeme použiť aj nami už skôr definované bloky).

Blok môže mať aj vstupné parametre:



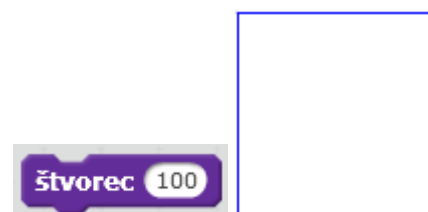
Vďaka nim vieme ovplyvniť, aký veľký štvorec sa má nakresliť.

Napr.



Hodnotu veľkosť Scratch pozná len vnútri bloku štvorec.

Inde má **veľkosť** hodnotu 0.



Cvičenia

Zadefinujte bloky:

1. Úloha



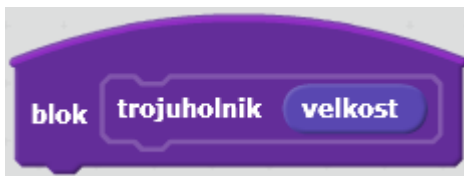
Blok nakreslí štvorec so stranou veľkosti „veľkost“.

2. Úloha



Uprav blok štvorec tak, aby používateľ mohol zadať aj hrúbku pera.

3. Úloha



Blok nakreslí trojuholník so stranou veľkosti „veľkost“.

4. Úloha



Blok nakreslí vežu s počtom poschodí rovným vstupu „poschodia“:

Na obr. je výsledok pre .



5. Úloha



Blok nakreslí domček s veľkosťou strany štvorca a trojuholníka „veľkost“.



6. Úloha



Nakreslí útvar z troch rovnostranných trojuholníkov.

7. Úloha



Nakreslí pravidelný n-uholník s dĺžkou strany 40.

Pomôcka: po nakreslení strany n-uholníka sa postava má otočiť o uhol $360/n$.



8. Úloha



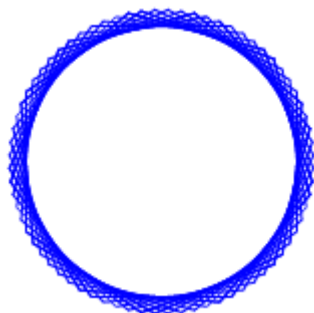
Úprava bloku n-uholník:

Ak:

- zvolíme uhol, ktorý nie je deliteľom 360,
- dĺžka strany nech je 100 bodov,
- cyklus zopakujeme aspoň 100-krát,

vzniknú zaujímavé tvary:

Čipka 55



Čipka 85

