

## TUND 10 ja 11

### Tunni teemad

- Kilpkonna käskude kordamine: liikumine, pööramine
- Käsu **repeat** kordamine
- Käsu **Penreverse** õppimine
- Oma töö salvestamine
- PROJEKT 1

### Tegevused

1. Ava programm LOGO.

**Repeat** käsuga on võimalik teha palju ilusaid kujundeid.

2. Katseta järgmisi käske.

```
REPEAT 12 [REPEAT 4 [FD 100 RT 90] RT 30]
```

```
REPEAT 8 [FD 50 BK 20 RT 45 REPEAT 4 [FD 20 RT 90]
```

```
REPEAT 23 [FD 50 REPEAT 30 [FD 20 BK 40 RT 23] RT 90]
```

```
REPEAT 8 [RT 45 REPEAT 6 [REPEAT 90 [FD 2 RT 2] RT 90]]
```

```
REPEAT 60 [FD 100 RT 10 REPEAT 20 [FD 20 RT 60 REPEAT 3 [FD 40 RT 120]
```

2. **PENREVERSE** käsk kustutab kilpkonna teele jääva joone.

```
PX REPEAT 1000 [FD 100 LT 130]
```

```
PX REPEAT 10000[FD 30 BK 40 RT 10]
```

KÄSK	LÜHEND	TÄHENDUS
forward	fd	edasi
back	bk	tagasi
clearscreen	cs	puhasta kilpkonnaväli
right	rt	paremale
left	lt	vasakule
repeat [ ]		korda
penup	pu	sulg üles
pendown	pd	sulg alla
penreverse	px	kui tee peal on joon, siis kustutab

## PROJEKT 1

1. Mõtle ise mingi ilus kujund välja kasutades käskusid *repeat* ja *Penreverse*.
2. Salvesta oma töö.
3. Lase kaaslastel mõtelda, kuidas oma kujundi tegid.