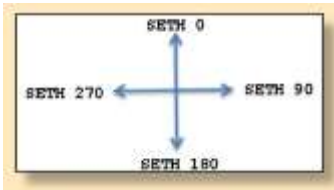


Naredbe koordinatne grafike

Naredba	Značenje	Primjer
SETXY broj broj	postavlja kornjaču u zadanu točku	SETXY 100 100
SETPOS [broj broj]	postavlja kornjaču u zadanu točku čije su koordinate zadane u listi	SETPOS [100 -100]
POS	daje dvočlanu listu - trenutne koordinate kornjače	PR POS <i>ispisuje 2 broja</i>
SETX broj	postavlja kornjaču sa zadanom x koordinatom, a y koordinata ostaje nepromijenjena	SETX 200
SETY broj	postavlja kornjaču sa zadanom y koordinatom, a x koordinata ostaje nepromijenjena	SETY 300
SETH	okreće kornjaču u zadanom smjeru - postavljanje usmjerenja kornjače; npr SETH 100 – postavlja kornjaču u usmjerenje 100° od nultog (početnog) položaja u pravcu kazaljke na satu 	SETH 0 ↑ SETH 90 → SETH 180 ↓ SETH 270 ←
HEADING	daje trenutni kut (usmjerenje) kornjače	PR HEADING <i>rezultat: broj od 0 do 359</i>
DISTANCE [točka]	daje udaljenost od trenutnog položaja kornjače da zadane točke	PR DISTANCE [100 100] <i>ispisuje broj</i>

- Naredba koordinatne grafike pomičemo kornjaču iz središta koordinatnog sustava (0 0) u zadane točke sa koordinatama: (100 100), (100 -100), (-100 -100), (-100 100).

```
to prvi.nacin
pu setxy 100 100 pd
setxy -100 100
setxy -100 -100
setxy 100 -100
setxy 100 100
pu setxy 0 0 pd
end
```

```
to drugi.nacin
setxy 100 100
sety -100
setx -100
sety 100
setx 100
setxy 0 0
end
```

2. Program KS crta koordinatni sustav

```
to ks  
setpc 1  
setx -400  
setx 400  
setxy 0 0  
sety 300  
sety -300  
setxy 0 0  
end
```

3. Program KOORD naredbama koordinatne grafike pomiče kornjaču u zadane točke sa koordinatama: (100 100), (100 -100), (-100 -100), (-100 100). Svaku točku obilježavamo crtanjem male kružnice. Program za svaku točku ispisuje njenu koordinatu, naredbom LABEL.

```
to koord  
setpc 0  
seth 90  
label pos  
setxy 100 100  
circle 5  
label pos  
setxy 100 -100  
circle 5  
label pos  
setxy -100 -100  
circle 5  
label pos  
setxy -100 100  
circle 5  
label pos  
setxy 0 0  
end
```

