



Tarefas de programación para Turtle Stich

Realiza os seguintes programas e pega nas zonas coloreadas o programa e o debuxo que fai.

Tarefa 1: Percorrer os bordes da pantalla

Facer un programa que percorra os bordes da pantalla coas coordenadas x e y. As instrucións son:

Para movermos para a dereita sumamos a x, para a esquerda restamos a x.
Para movermos para arriba sumamos a y, para baixar restamos a y.



Tarefa 2: Percorrer o borde da pantalla con comandos abreviados

As instrucións son:

- Para movermos para a dereita sumamos a x, para a esquerda restamos a x.
- Para movermos para arriba sumamos a y, para baixar restamos a y.



Tarefa 3: Movernos con ángulos

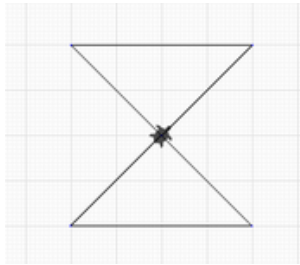
Imos facer o programa das coordenadas con ángulos:

- primeiro indicas a dirección da tartaruga (ángulo).
- logo moves 200 pasos.

O resultado ten que ser o mesmo que coas coordenadas.

Tarefa 4: Programa dous triángulos

Fai un programa que debuxe a figura con 2 triángulos.



O ángulo diagonal serán 45° (arriba) e 135° (para abaixo).

O lado diagonal do triángulo mide 141 pasos (se estudaches o teorema de Pitágoras saberás porqué). Tamén podes poñer 282 para a diagonal completa.

Tarefa 5: Programa as seguintes figuras xeométricas

Programa as seguintes figuras xeométricas e indica canto ocuparían se fosen bordadas na camiseta.

Un cadrado e rectángulo.

Un triángulo equilátero e rectángulo.

Un pentágono, hexágono e polígono regular de n lados.

Unha estrela de 5, 6 e n puntas.

Un círculo de radio 50 pasos ou radio r .



Tarefa 6: Programa que decore con círculos

Usando a orde de programación de círculos crea un debuxo con moitos círculos (estilo o trisquel)



Tarefa 7: Fai un debuxo recursivo con estrelas de diferente número de puntas

Fai primeiro unha estrela de n puntas tal e como aparece no tutorial. Logo modifica o programa para que faga estrelas de diferentes puntas no mesmo debuxo.

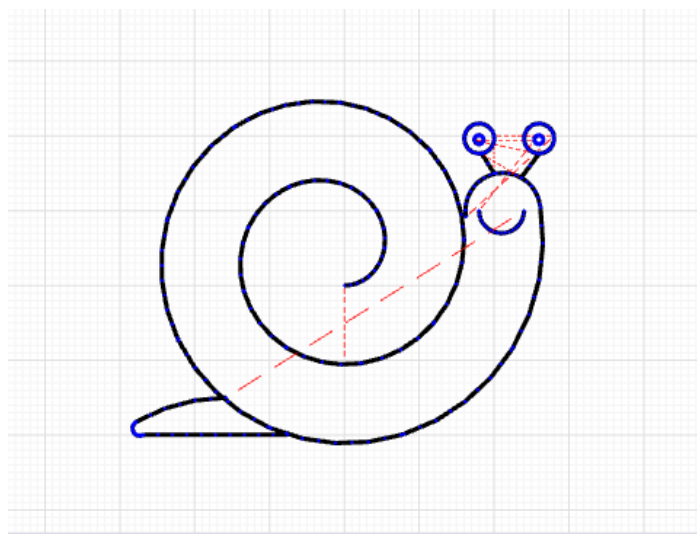


Tarefa 8: Deseña a túa camiseta con textos bordados

Deseña a túa camiseta empregando textos bordados e facendo pequenos debuxos arredor del.

Tarefa 9: Debuxa un caracol

Empregando o titorial de como facer espirais, debuxa un caracol partindo da espiral.



Tarefa 10: Borda a punto de cruz

Insire unha imaxe debaixo do tápis e calca con pasos de punto de cruz para facer a túa camiseta. Ollo! neste caso é moi importante que antes de comezar te fixes na medida do debuxo (50 pasos= 1 cm)

