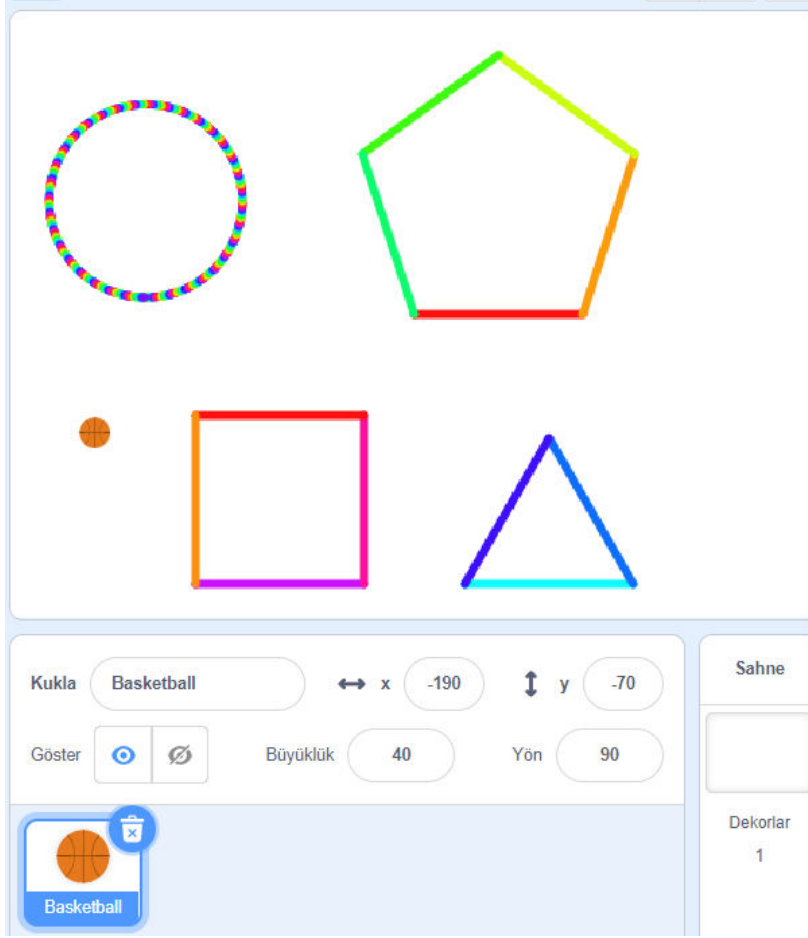


Geometrik Şekiller Çizme Uygulaması



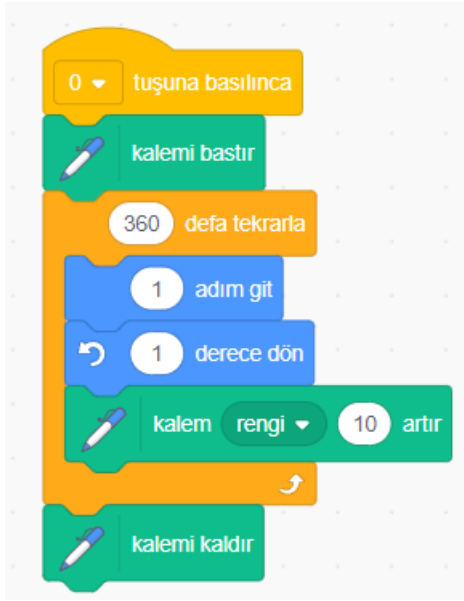
Sahneye Basketball gibi yuvarlak bir kukla ekleyin.

Basketball Kuklasına Ait Kodlar

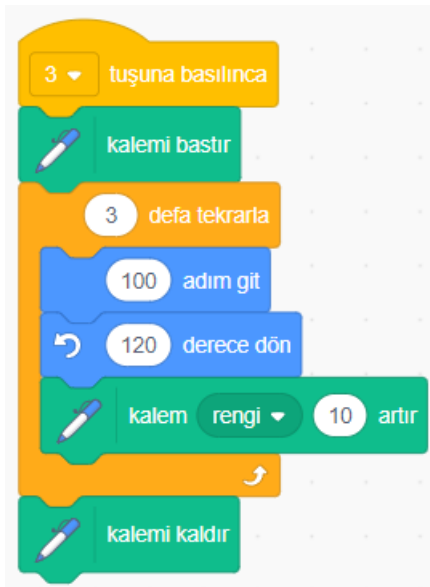


Bu kodlar ile sahne temizlenir, kukla merkez noktaya gelir, başlangıç yönü, kalem rengi ve kalınlığı belirlenir.

Yön tuşlarıyla kuklanın dört yöne hareket etmesi sağlanır.



Bu kodlar ile kuklanın sola doğru çember çizmesi sağlanır. Her tekrarda kalem rengi artırılarak çemberin renkli olması sağlanır.

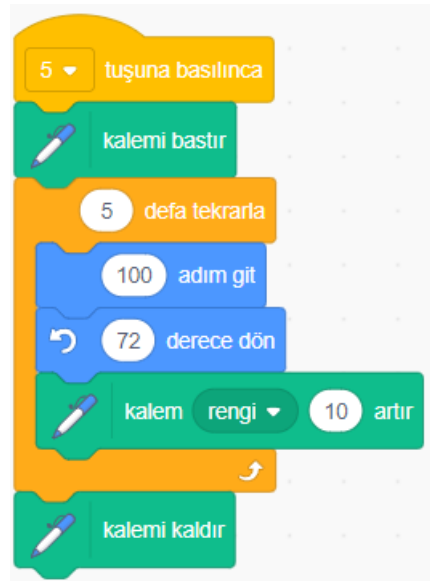


Geometrik şekil çizdirirken tekrar sayısı şeklin kenar sayısını belirtir.

Adım miktarı kenar uzunluğunu belirtir.

Dönme açısını hesaplarken $360/\text{kenar sayısı}$ formülü kullanılır.

**Üçgen için $360/3=120$ derece
Kare için $360/4=90$ derece
Beşgen için $360/5=72$ derece**



Son olarak altıgen ve sekizgen kodlarını siz hazırlayın.