

Igra - Županijsko 2019. - 5.razred

Crtanje ploče - moramo zapamtiti broj kvadrata

```
to ploca :n :m :d :r :p
repeat :n[
  make "p1 pos
  repeat :m[
    repeat 4[fd :d rt 90]
    pu rt 90 fd :d lt 90 ppt
  ]
  pu setpos :p1 fd :d ppt
]
End
```

1.	2.	3.	4.
5.	6.	7.	8.
9.	10.	11.	12.

Crtanje ploče - određujemo redni broj kvadrata

```
to ploca :n :m :d :r :p
rt 180
make "brojac 0
repeat :n[
  make "p1 pos
  repeat :m[
    repeat 4[fd :d lt 90]
    make "brojac :brojac+1
    pu lt 90 fd :d rt 90 ppt
  ]
  pu setpos :p1 fd :d ppt
]
End
```

Prvi kvadrat je gore
– lijevo, pa se zbog
toga na početku
okrenem rt 180

Crtanje crtica - na svaki **p-ti** kvadrat staviti crticu nagnutu u **lijevu** stranu, a na svaki **r-ti** kvadrat crtica nagnuta na **desnu** stranu. Na kvadratima gdje bi trebale biti obje prepreke nećemo staviti niti jednu.

	/		/
	/	\	/
	/		/

```
to ploca :n :m :d :r :p
rt 180
make "brojac 0
repeat :n[
  make "p1 pos
```

```

repeat :m[
  repeat 4[fd :d rt 90]
  make "brojac :brojac+1
  if and (remainder :brojac :r) = 0 (remainder :brojac :p) <> 0 [
    rt 90 pu fd :d/2 lt 90 fd :d/2 pd rt 45 fd :d/4
    pu bk :d/4 pd bk :d/4 pu fd :d/4 lt 45 bk :d/2
    rt 90 bk :d/2 lt 90 pd
  ]
  if and (remainder :brojac :p) = 0 (remainder :brojac :r) <> 0 [
    rt 90 pu fd :d/2 lt 90 fd :d/2 pd lt 45 fd :d/4
    pu bk :d/4 pd bk :d/4 pu fd :d/4 rt 45 bk :d/2
    rt 90 bk :d/2 lt 90 pd
  ]
  pu lt 90 fd :d rt 90 ppt
]
pu setpos :p1 fd :d pd
]

```

End

Objašnjenje:

(remainder :brojac :r) = 0

- znači da je :brojac djeljiv s :r, tj. to je :r-ti kvadrat

(remainder :brojac :p) = 0

- znači da je :brojac djeljiv s :p, tj. to je :p-ti kvadrat

(remainder :brojac :p) <> 0

- znači da :brojac nije djeljiv s :p

(remainder :brojac :r) <> 0

- znači da :brojac nije djeljiv s :r

and - je logički operator koji povezuje dva uvjeta, piše se na početku

and (remainder :brojac :r) = 0 (remainder :brojac :p) <> 0

- znači da je :brojac djeljiv s :r i nije djeljiv s :p