

Oefen opdrachten Turtle Graphics

Inleiding

Er zijn verschillende technieken om met behulp van 1 of meerdere basis figuren complexere figuren te tekenen.

Bij deze figuren is het **wel** toegestaan dat er meerdere keren door de schildpad over dezelfde lijnen wordt getekend.

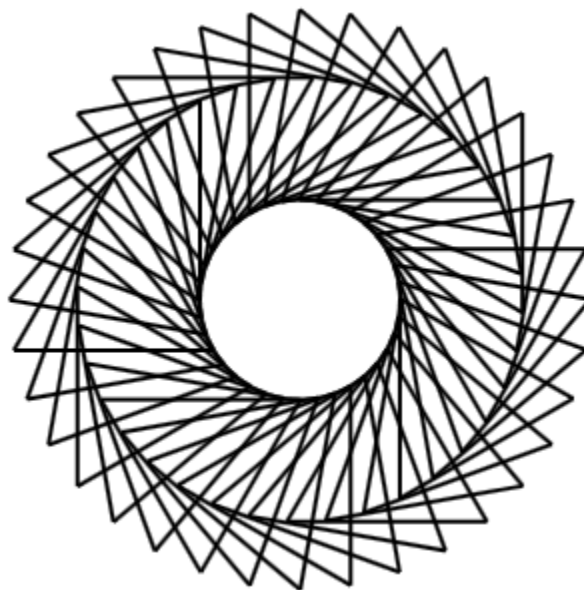
Technieken die voorkomen zijn:

- Figuren waar bij de basis figuur om een bepaald punt van de figuur zelf wordt rond gedraait.
- Figuren waar een figuur wordt getekend rond om de andere figuur (*linksom of rechtsom*).
- Figuren die van groot naar klein gaan of omgekeerd.

Maak de onderstaande opdrachten. Voor elke figuur moet het volgende worden gedaan:

1. Een volledige analyse van de figuur. Dit houdt in
 - A. Tekening overnemen.
 - B. Bepalen uit welke basis figuren de samengestelde figuur bestaat.
 - C. Begin positie van de schildpad bepalen.
 - D. Maten van de lijnen of diameters bepalen.
 - E. De hoeken van de figuur bepalen.
 - F. De draaihoeken van de schildpad bepalen.
2. Het stroomdiagram maken dat de tekening moet produceren.

Opdracht 1:

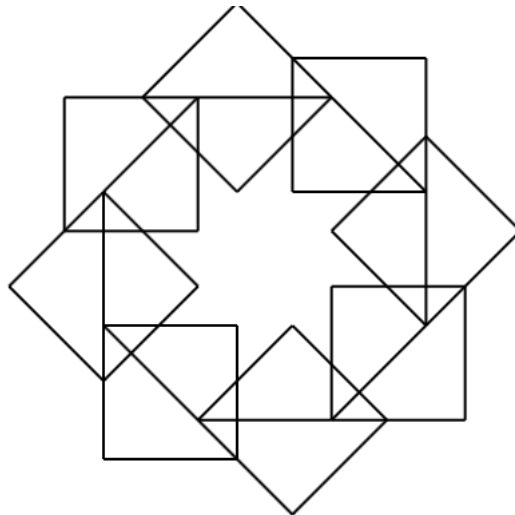




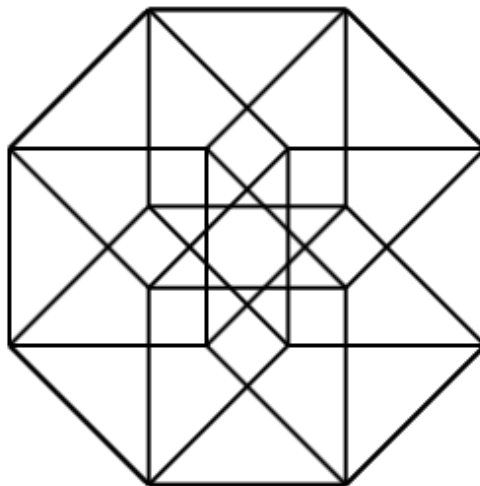
Oefen opdrachten Turtle Graphics



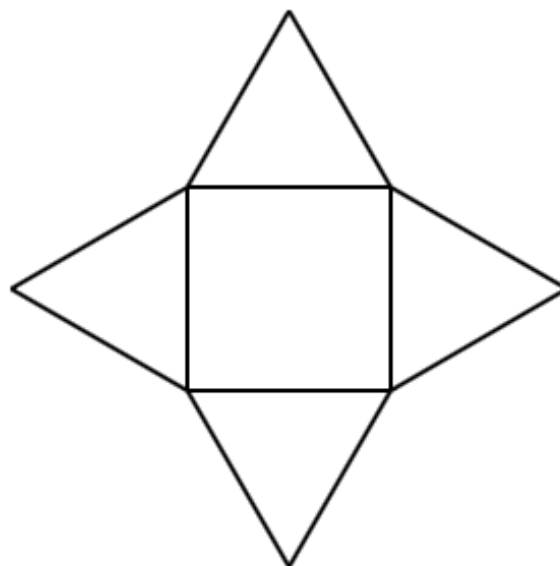
Opdracht 2



Opdracht 3



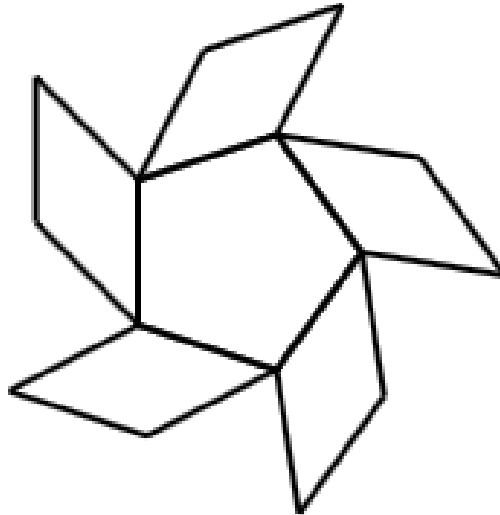
Opdracht 4



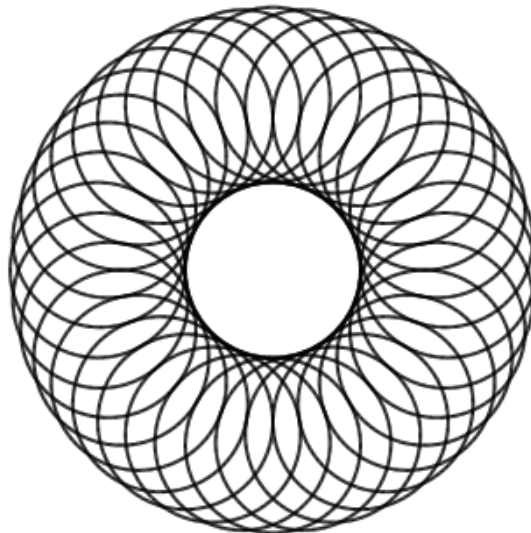


Oefen opdrachten Turtle Graphics

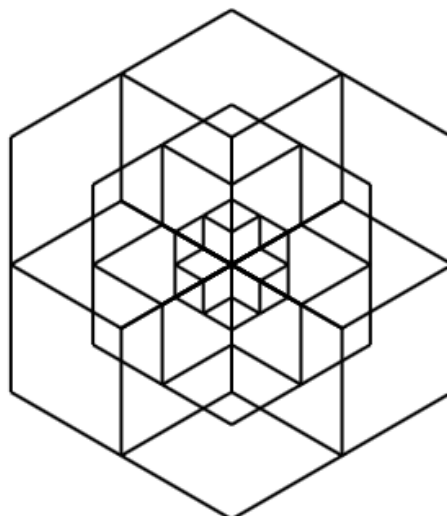
Opdracht 5



Opdracht 6

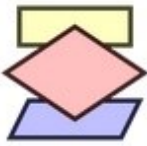


Opdracht 7

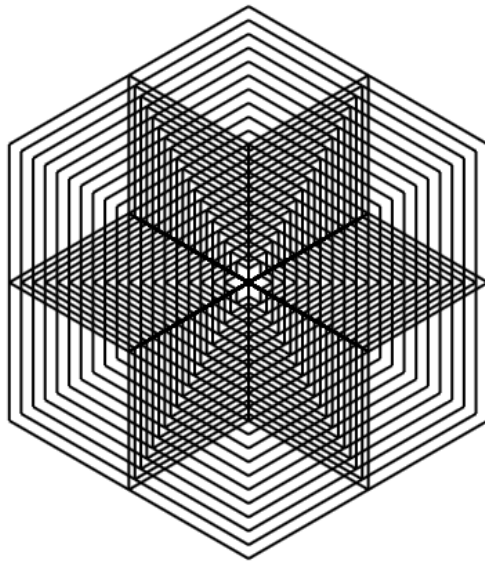




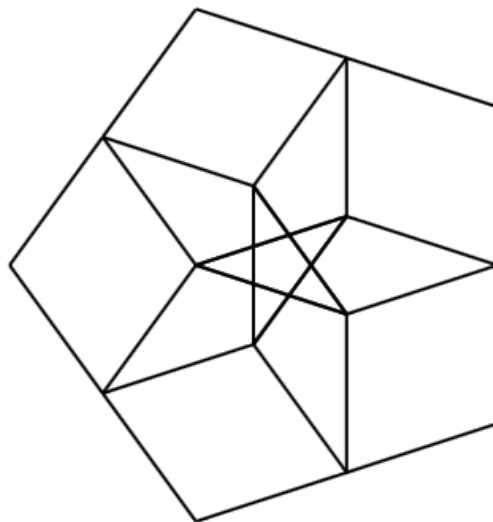
Oefen opdrachten Turtle Graphics



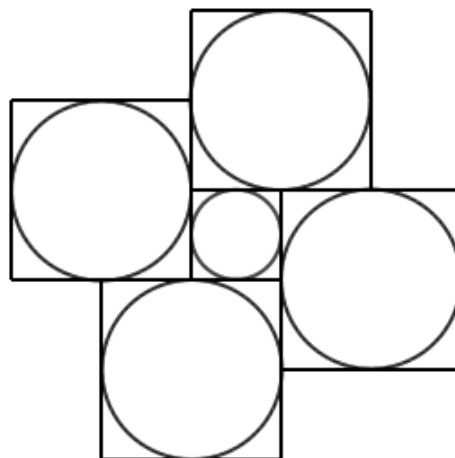
Opdracht 8



Opdracht 9



Opdracht 10

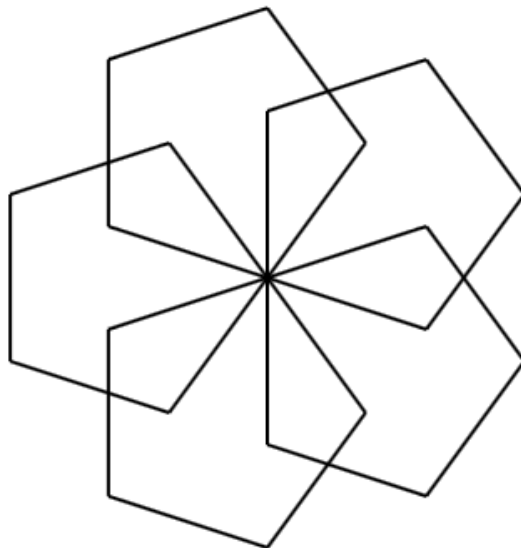




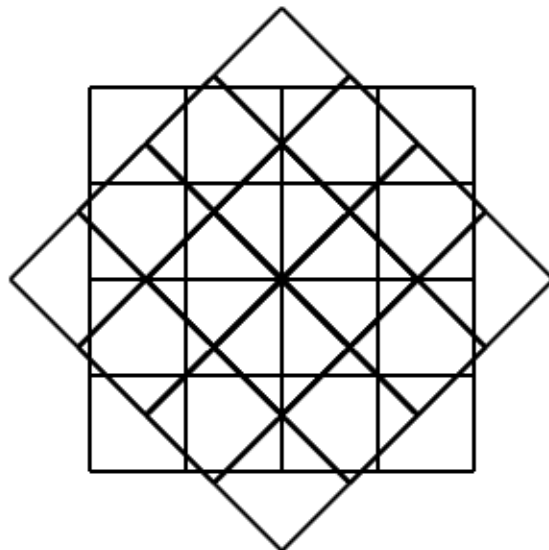
Oefen opdrachten Turtle Graphics



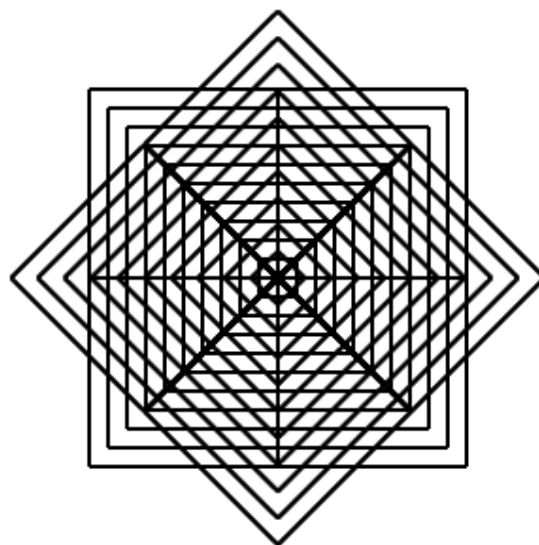
Opdracht 11



Opdracht 12



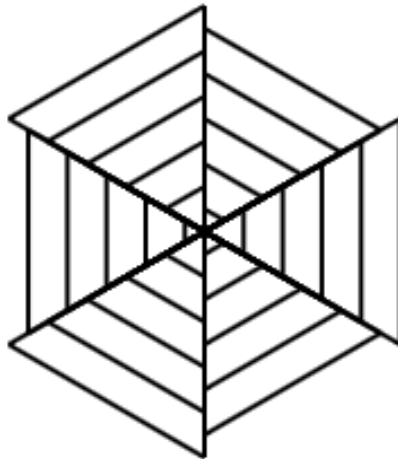
Opdracht 13



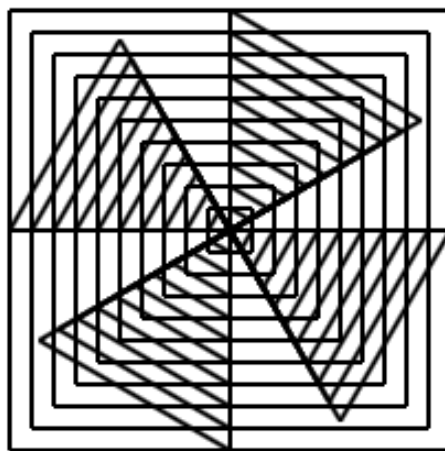


Oefen opdrachten Turtle Graphics

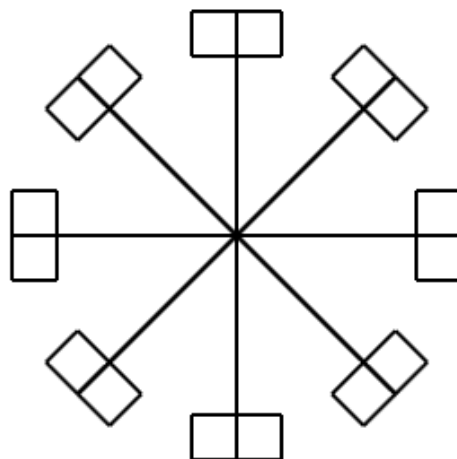
Opdracht 14



Opdracht 15



Opdracht 16



Einde!