

**Cel: stworzyć skrypt Python rysujący rozetę.**

Zanim rozpoczniesz pracę z Python przejdź przez godzinę kodowania z Anną i Elszą. W dużym stopniu przypomni Ci to zasadę tworzenia rysunków.

**Link do koduj z Anną i Elszą:**

<https://studio.code.org/s/frozen/stage/1/puzzle/1>

**Link do strony programowania w Python:**

<https://hourofpython.trinket.io/from-blocks-to-code-with-trinket#/blocks/dragging-and-dropping>

*Turtle – żółw, bloki związane z rysowaniem.*

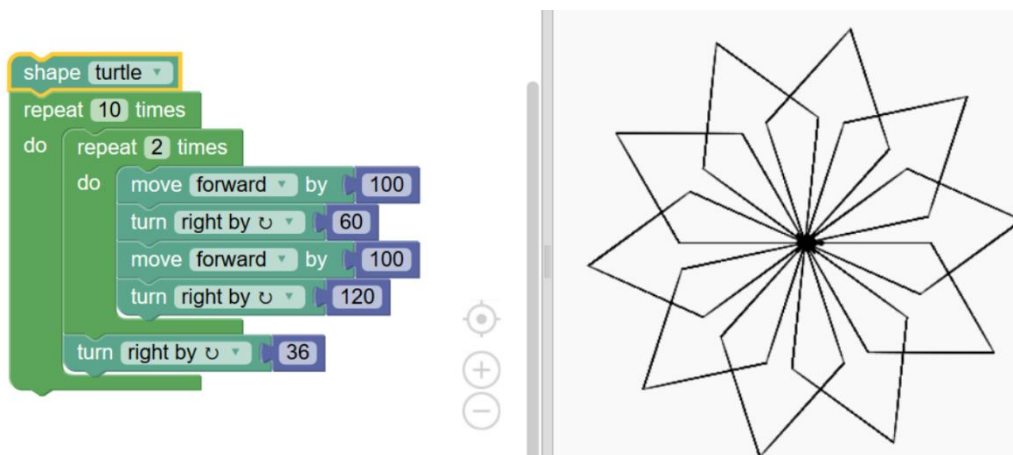
*Colors – bloki związane ze zmianą koloru.*

*Variables – tutaj możemy dodawać zmienne.*

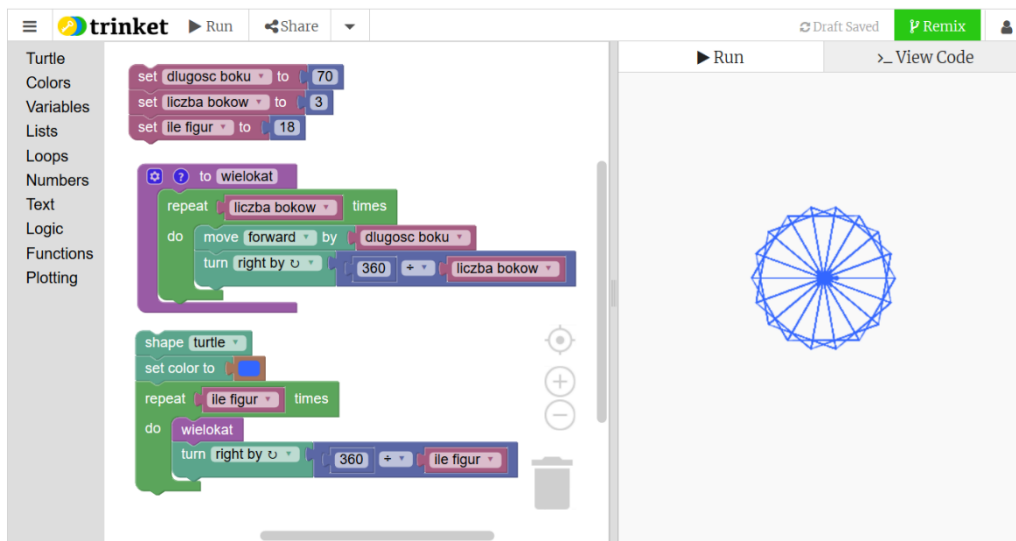
*Loops – pętle.*

*Functions – funkcje.*

Najpierw spróbuj narysować płatek śniegu taki jak Elsa.



Następnie spróbuj stworzyć własne rozety.



1. W Variables dodajemy nowe zmienne określające długość boku, liczbę boków oraz liczbę figur, z których ma być zbudowana rozeta.
2. Definiujemy funkcję wielokat, która pozwala nam rysować dowolny wielokąt foremny.
3. Budujemy program główny, wybieramy kształt do rysowania (np. shape turtle – kształt żółwia), ustawiamy kolor.

*Porada1: Nie używaj polskich znaków w nazwach zmiennych. Wówczas kod w języku Python będzie czytelniejszy.*

*Porada2: Kolejność ma znaczenie. Na samej górze ekranu umieść bloki, w których ustawiasz wartości zmiennych.*