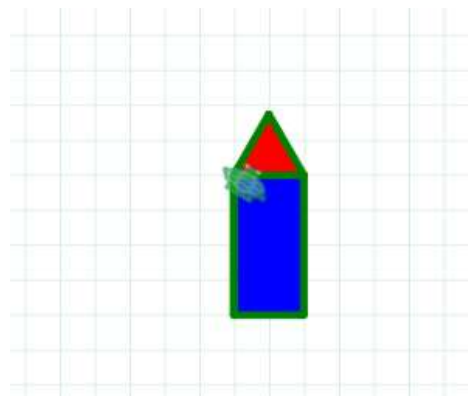


Άσκηση Πύργος

```
1 parallilogrammo = (x,y) ->
2   for [1..2]
3     fd ▾ x
4     rt ▾ 90
5     fd ▾ y
6     rt ▾ 90
7 pyrgos = (a,b) ->
8   parallilogrammo(a,b)
9   fill ▾ blue
10  fd ▾ a
11  rt ▾ 30
12  for [1..3]
13    fd ▾ b
14    rt 360/3
15  fill ▾ red
16  pen ▾ green, 5
17  speed 5
18  pyrgos(100,50)
```



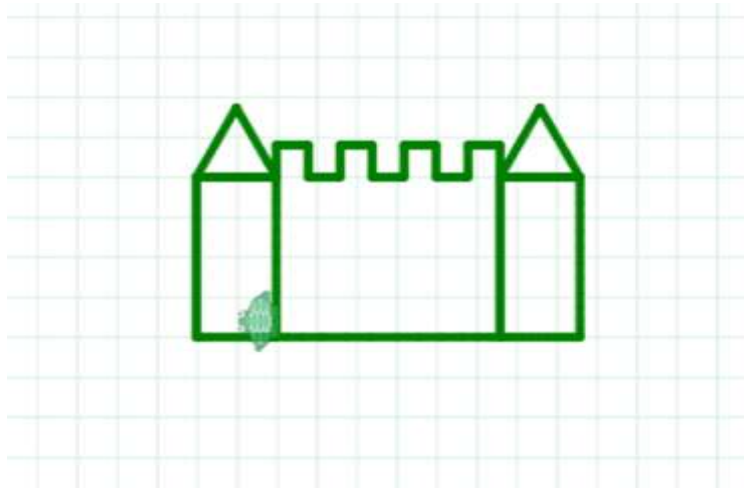
1. Διαδικασία για το παραλληλόγραμμο με διαστάσεις x,y
2. Διαδικασία για τον πύργο. Καλείται η συνάρτηση του παραλληλόγραμμου με διαστάσεις x,y . Με τις εντολές `fd` και `rt` η χελώνα μετακινείται στη θέση για να κατασκευάσει το τρίγωνο.
3. Στο κύριο πρόγραμμα ρυθμίζονται οι παράμετροι της πένας και η ταχύτητα της χελώνας και καλείται ο πύργος με διαστάσεις 100 και 50.

Άσκηση Πύργος με πολεμίστρες

```

1  parallelogrammo = (x,y) ->
2    for (1..2)
3      fd x
4      rt 90
5      fd y
6      rt 90
7  pyrgos = (a,b) ->
8    parallelogrammo(a,b)
9    fd a
10   rt 30
11   for (1..3)
12     fd b
13     rt 360/3
14  polemistres = (a) ->
15    for (1..3)
16      fd a
17      rt 90
18      fd a
19      rt 90
20      fd a
21      lt 90
22      fd a
23      lt 90
24      fd a
25      rt 90
26      fd a
27      rt 90
28      fd a
29  moveto -100, 50
30  pen green, 5
31  speed 5
32  pyrgos(100,50)
33  rt 60
34  fd 50
35  lt 90
36  polemistres(20)
37  fd 100
38  rt 180
39  pyrgos(100,50)
40  rt 150
41  fd 100
42  rt 90
43  fd 150

```



1. Διαδικασία παραλληλόγραμμο
2. Διαδικασία πύργος
3. Διαδικασία πολεμίστρες
4. Το κύριο πρόγραμμα:
 - ❖ **μετακινεί** τη χελώνα στη θέση $x=-100$, $y=50$,
 - ❖ **ρυθμίζει** τις παραμέτρους της χελώνας (pen, speed),
 - ❖ **καλείται** η διαδικασία pyrgos,
 - ❖ **μετακινείται** η χελώνα ώστε να πάρει τη θέση που δημιουργεί τις πολεμίστρες,
 - ❖ **καλείται** η διαδικασία polemistres,
 - μετακινείται η χελώνα ώστε να δημιουργηθεί ο δεύτερος πύργος και τέλος,
 - ❖ **μετακινείται** η χελώνα για να σχεδιαστεί μια γραμμή στο κάτω μέρος από τις πολεμίστρες.

Δημιουργείτε στο Pencil Code το σχήμα χρησιμοποιώντας διαδικασίες

