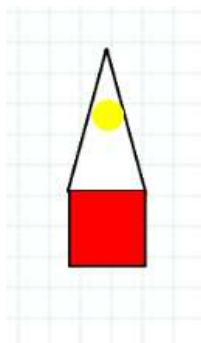


ΦΑΡΟΣ



```
1 pen ▼ black, 2
2 rt ▼ 15
3 fd ▼ 120
4 rt ▼ 150
5 fd ▼ 120
6 rt ▼ 105
7 fd ▼ 61
8 fill ▼ white
```

ΒΗΜΑ 1ο

Δημιουργούμε ένα ισοσκελές τρίγωνο με τις δύο ίσες πλευρές 120 pixels και τις γωνίες 75 μοίρες. Η βάση του τριγώνου έχει μήκος 61 pixels και η απέναντι γωνία είναι 30 μοίρες. Η πένα σχεδιάζει με μαύρο χρώμα και το εσωτερικό χρώμα του είναι λευκό.

```
10 for [1..3]
11   fd ▼ 61
12   lt ▼ 90
13 fill ▼ red
14 pu()
15 fd ▼ 30
16 rt ▼ 90
17 fd ▼ 62
```

ΒΗΜΑ 2ο

Αφού τοποθετηθεί σωστά η χελώνα σχεδιάζουμε ένα τετράγωνο πλευράς 61 pixels με την πένα να σχεδιάζει με μαύρο χρώμα και το εσωτερικό χρώμα του είναι κόκκινο.

Η εντολή pu() σημαίνει pen up και χρησιμοποιείται για να κινείται η χελώνα χωρίς να αφήνει ίχνος.

ΒΗΜΑ 3ο

Σε αυτό το στάδιο σχεδιάζουμε το φως του φάρου ώστε να φαίνεται ότι αναβοσβήνει.

Με την εντολή hide() η χελώνα κρύβεται αλλά συνεχίζει να σχεδιάζει. Σε μια επαναληπτική εντολή σχεδιάζουμε ένα κύκλο λευκού χρώματος που φαίνεται για 1 δευτερόλεπτο και στη συνέχεια ένα κύκλο κίτρινου χρώματος που φαίνεται για 1 δευτερόλεπτο. Αυτό επαναλαμβάνεται για 10 φορές.

```
3 hide()
3 for [1..10]
20   dot ▼ white, ▼ 25
21   pause 1
22   dot ▼ yellow, ▼ 25
23   pause 1
```