

ΒΑΣΙΚΑ ΣΧΗΜΑΤΑ

Τρίγωνο	<pre> Όταν το πλήκτρο t πατηθεί πήγαινε στη θέση x: 0 και y: 0 καθάρισε κατέβασε την πένα επανάλαβε 3 κινήσου 100 βήματα στρίψε 120 μοίρες </pre>
Τετράγωνο	<pre> Όταν το πλήκτρο r πατηθεί πήγαινε στη θέση x: 0 και y: 0 καθάρισε κατέβασε την πένα επανάλαβε 4 κινήσου 100 βήματα στρίψε 90 μοίρες </pre>
Πεντάγωνο	<pre> Όταν το πλήκτρο p πατηθεί πήγαινε στη θέση x: 0 και y: 0 καθάρισε κατέβασε την πένα επανάλαβε 5 κινήσου 100 βήματα στρίψε 72 μοίρες </pre>
Εξάγωνο	<pre> Όταν το πλήκτρο h πατηθεί πήγαινε στη θέση x: 0 και y: 0 καθάρισε κατέβασε την πένα επανάλαβε 6 κινήσου 100 βήματα στρίψε 60 μοίρες </pre>
Κύκλος	<pre> Όταν το πλήκτρο c πατηθεί πήγαινε στη θέση x: 0 και y: 0 καθάρισε κατέβασε την πένα επανάλαβε 360 κινήσου 1 βήματα στρίψε 1 μοίρες </pre>

Σε όλες τις περιπτώσεις παρατηρούμε πως το αποτέλεσμα του πολλαπλασιασμού **πλήθος επαναλήψεων * τις μοίρες που στρίβουμε** είναι πάντα σταθερό και ίσο με 360.