**ΣΚΑΚΙΕΡΑ ΣΤΟ PENCILCODE ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ**

**Γράφοντας μια ομάδα εντολών (διαδικασία) δοκιμάστε τη,   
π.χ. αφαιρώντας το # από το #bla(30)**

bla = (x) ->

pen purple, 1

for [1..4]

fd x

lt 90

fill black

**#bla(30) # Without # to test**

whi = (x) ->

pen purple, 1

for [1..4]

fd x

lt 90

fill white

**#whi(30)**

line =(n,a) ->

for [1..8]

if (n%2) is 1

bla(a)

else

whi(a)

n=n+1

fd a

**#line(1,30)**

skakiera = (a) ->

n=1

for [1..8]

line(n,a)

bk 8\*a

n=n+1

lt 90

fd a

rt 90

speed 20 # Η χελώνα πηγαίνει 20 φορές πιο γρήγορα

skakiera(30)

**bla = (x) ->**

Συμβολίζει ένα υποπρόγραμμα, μια διαδικασία και οι εντολές μπαίνουν αποκάτω και λίγο πιο δεξιά.

bla είναι το όνομα της διαδικασίας που σχηματίζει ένα μαύρο τετράγωνο και το (χ) δείχνει ότι θα τις στείλουμε μια τιμή, όταν τελειώσουν οι εντολές γράφουμε την επόμενη εντολή λίγο πιο αριστερά στοιχημένο με το bla

bla = (x) ->

pen purple, 1

for [1..4]

fd x

lt 90

fill black

**#bla(30) # Without # to test**

Γράψτε πρώτα

Pen purple,1 Δίνει χρώμα στην χελώνα purple, και πάχος 1

for[1..4] Επαναλαμβάνει 4 φορές, οι εντολές που επαναλαμβάνονται είναι οι από κάτω και πιο δεξιά. Οι εντολές που θα γράψουμε στοιχημένες κάτω από το for δεν επαναλαμβάνονται.

fd x προχωρά κατά χ

lt 90 Στρίβει αριστερά 90 μοίρες

fill black Γεμίζει με χρώμα το τελευταίο κλειστό σχέδιο