

ΓΕΝΙΚΑ

Η εντολή «ΘέσεΧρώμα» αλλάζει το χρώμα της χελώνας.

Π.χ. **ΘέσεΧρώμα "κίτρινο**

Μερικά από τα διαθέσιμα χρώματα είναι τα:

Χρώμα	ΚωδικόςΧρώμα	Χρώμα	ΚωδικόςΧρώμα	Χρώμα	ΚωδικόςΧρώμα	Χρώμα	ΚωδικόςΧρώμα
λευκό	0	πορτοκαλί	25	λεμονί	65	μπλε	105
γκρι	5	καφέ	35	τουρκουάζ	75	μωβ	115
μαύρο	9	κίτρινο	45	κυανό	85	ροζ	125
κόκκινο	15	πράσινο	55	γαλάζιο	95	φούξια	135

Μπορούμε να αλλάζουμε το όνομα του χρώματος και με έναν αριθμό. Για παράδειγμα:

ΘέσεΧρώμα 105

Οι δεκάδες του αριθμού (π.χ. το 100) μας δίνουν το χρώμα, ενώ οι μονάδες του αριθμού (π.χ. το 5) μας δίνουν πόσο σκούρο είναι το χρώμα.

έξω εντολές: **γέμισε**, **ΘέσεΧρώμα** (προαιρετικά).

Η εντολή «γέμισε» γεμίζει με χρώμα ένα κλειστό σχήμα, μέσα στο οποίο βρίσκεται η χελώνα.

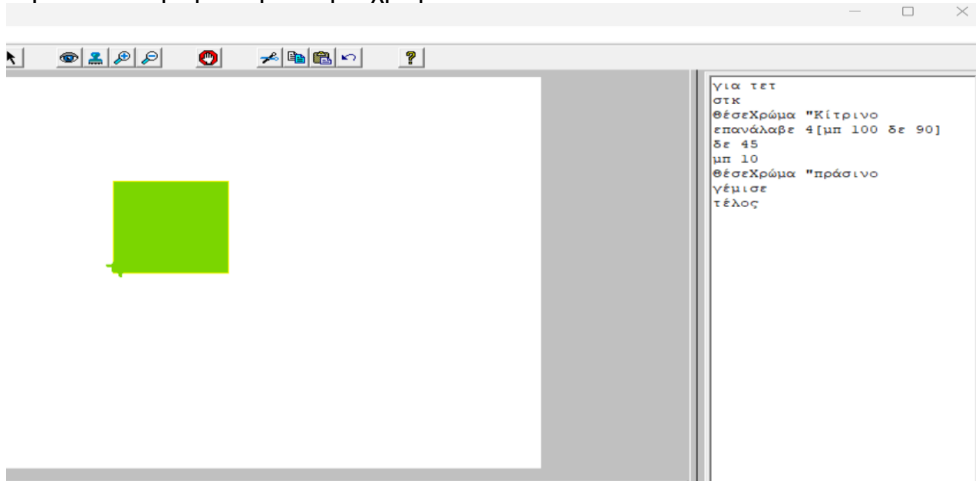
Αν δεν έχει επιλεγεί χρώμα, τότε το χρώμα είναι το μαύρο.

Η εντολή «ΘέσεΧρώμα» αλλάζει το χρώμα της χελώνας.

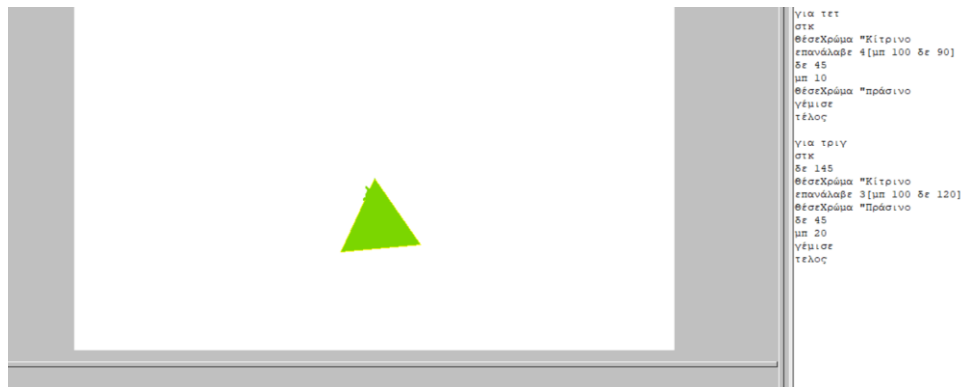
Π.χ. **ΘέσεΧρώμα "κίτρινο**

ΑΣΚΗΣΗ

1. Δημιούργησε ένα κίτρινο τετράγωνο σε διαδικασία
2. Γέμισε το τετράγωνο με καφέ χρώμα



3. A) Χρησιμοποιώντας τις εντολές **ΘέσεΧρώμα**, **Γέμισε**, «εντολές σχηματισμού τριγώνου σε διαδικασία», δημιούργησε Χριστουγεννιάτικο Δέντρο.



B) Χρησιμοποιώντας τις εντολές ΘέσεΧρώμα , Γέμισε τετράγωνο σε διαδικασία και επανάλαβε δημιούργησε την σκακιέρα

