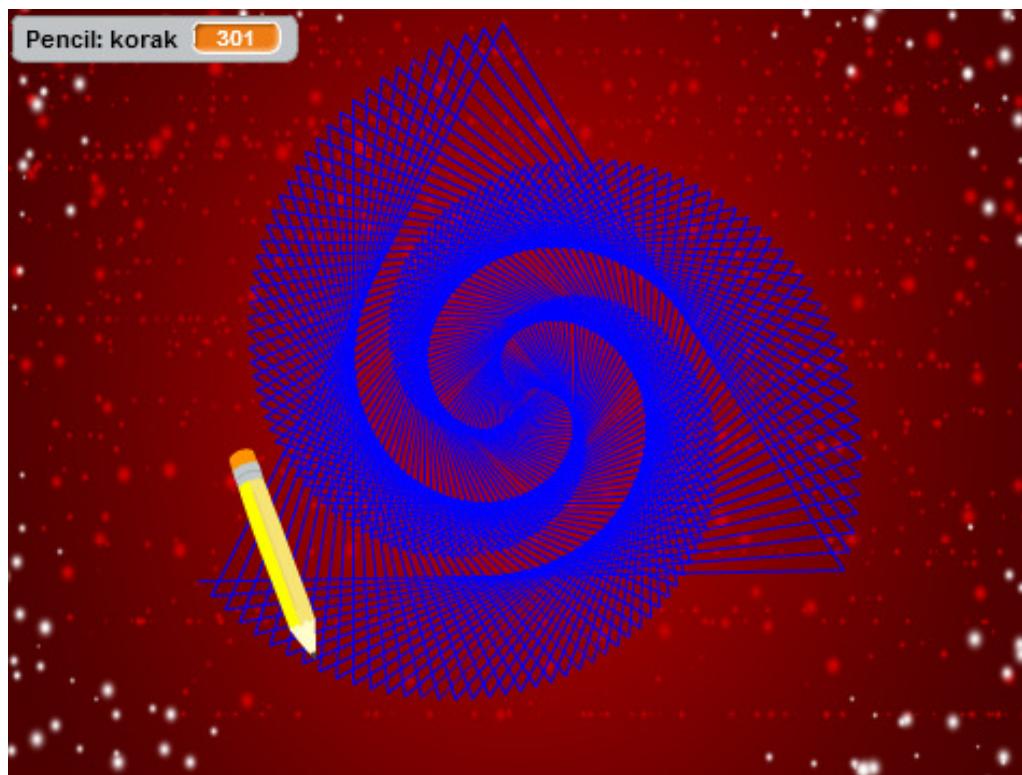


Risanje

S programiranjem v Scratch-u lahko tudi tudi rišemo. Za to uporabimo meni Švinčnik. Narišimo spiralo.



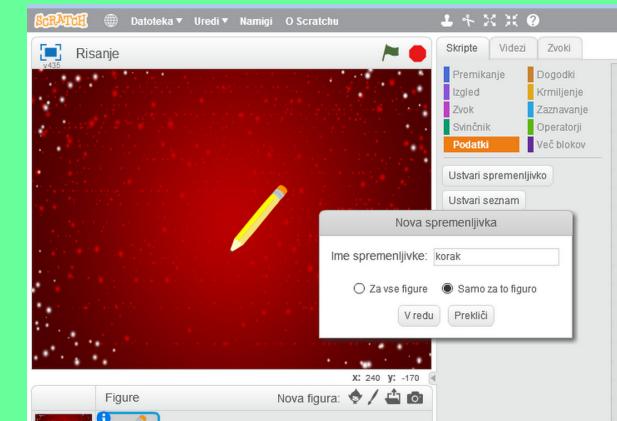
Pripravite se!

Nova sličica: 🎨 / 🖍️ / 📸

Izberite si sličico npr. Švinčnik, s katero bomo risali.

Zapišemo kodo za izris spirale!

Za to potrebujemo novo spremenljivko »korak«.



```
nastavi korak na 1
ponovi 300 -krat
  pojdi korak korakov
  obrni se za (121 stopinj)
spremeni korak za 1
```

Da bo Švinčnik risal uporabimo ukaz:

spusti Švinčnik

in ko konča:

dvigni Švinčnik