

## Lag fargerike figurer



The code consists of two main event-driven blocks. The first block is triggered by a click on the flag and performs the following actions: erases all content, turns the pen off, moves the cursor to (0,0), sets the pen direction to 90 degrees, turns the pen on, sets the pen color to 10, and sets the pen width to 2. It then enters a loop that repeats 8 times. In each iteration, it sends a message 'melding1' and waits, then turns the pen 45 degrees, changes the pen color to 10, and changes the pen width to 2. The second block is triggered when the message 'melding1' is received and performs the following actions: moves forward 100 steps and turns 90 degrees. This sequence of actions results in the drawing of a colorful figure.

### Se nøye på programmet

Blokkene fram til *gjenta 8 ganger* sikrer at figuren som blir tegnet er lik hver gang:

Tegningen blir slettet og pennen satt til av.

Pilen går til (0, 0) og peker i *retning* 90.

Pennen blir satt på.

Pennens farge blir satt til 10.

Pennens bredde blir satt til 2.

Programmet tegner et kvadrat

Programmet tegner i alt åtte kvadrat og snur 45 grader for hver gang.

Pennen endrer farge og bredde før neste kvadrat blir tegnet

Og slik blir resultatet.

