



수행평가: 프랙탈나무

주제: 알지오매쓰로 프랙탈나무 그리기

재귀함수 이름: f

재귀함수의 차원 : 10

조건1: 반시계방향으로 10도 기울이기

조건2: 가지끝 빨강색으로 물들이기





지우고 시작하기

(0 , 0) 에 거북이 "T" 만들기

f 사용:
x 10



함수 f 사용: x

만약 x >= 1 이면

"T" 를 감추기

캐릭터 "T" 펜의 굵기를 x , 색상을 으로 정하기

"T" 를 앞으로 x 만큼 이동하기

"T" 를 반시계방향 으로 30 ° 회전하기

f 사용:
x x-1

만약 x == 1 이면

캐릭터 "T" 펜의 굵기를 1 , 색상을 으로 정하기

"T" 를 시계방향 으로 50 ° 회전하기

f 사용:
x x-1

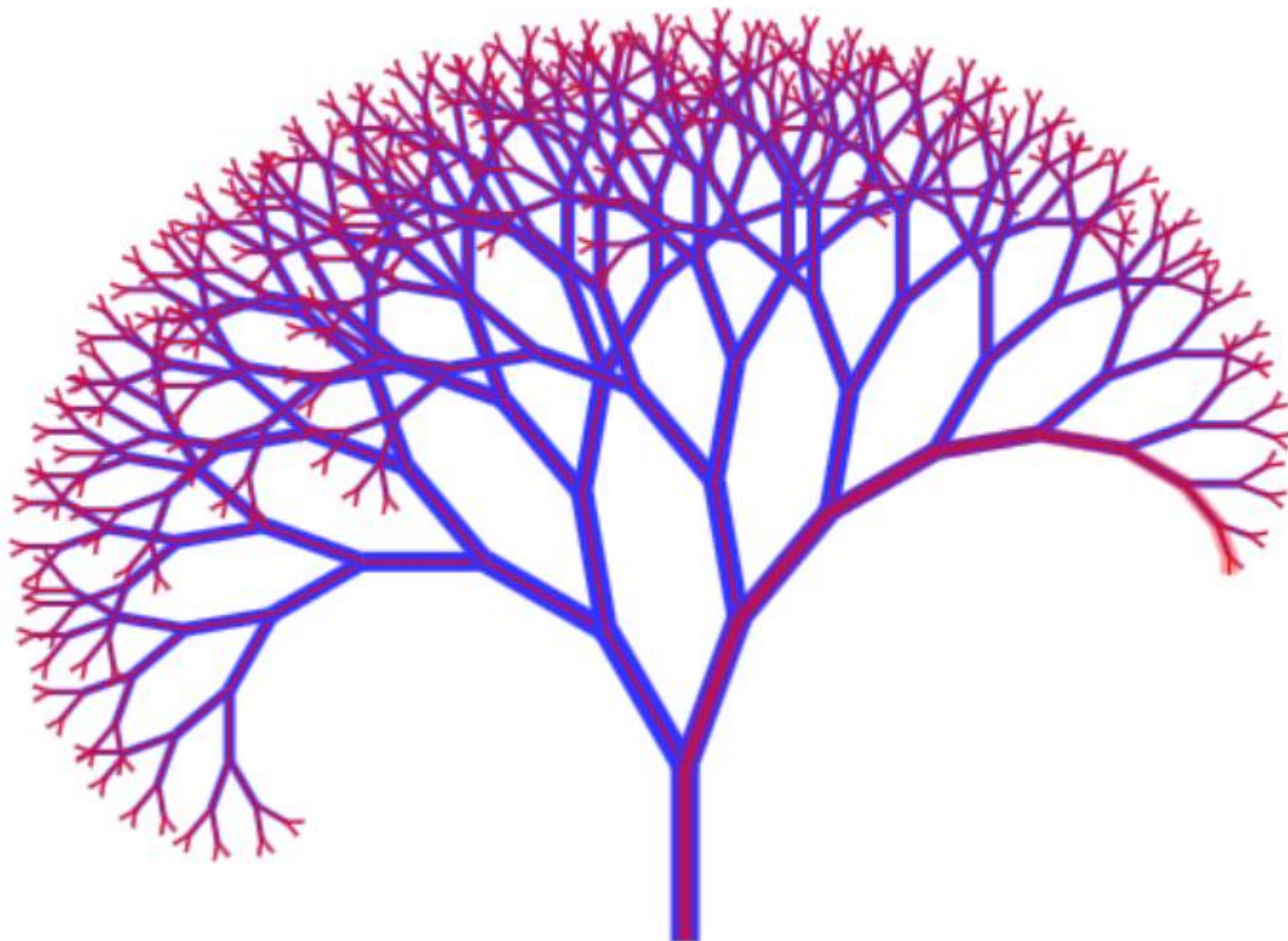
만약 x == 1 이면

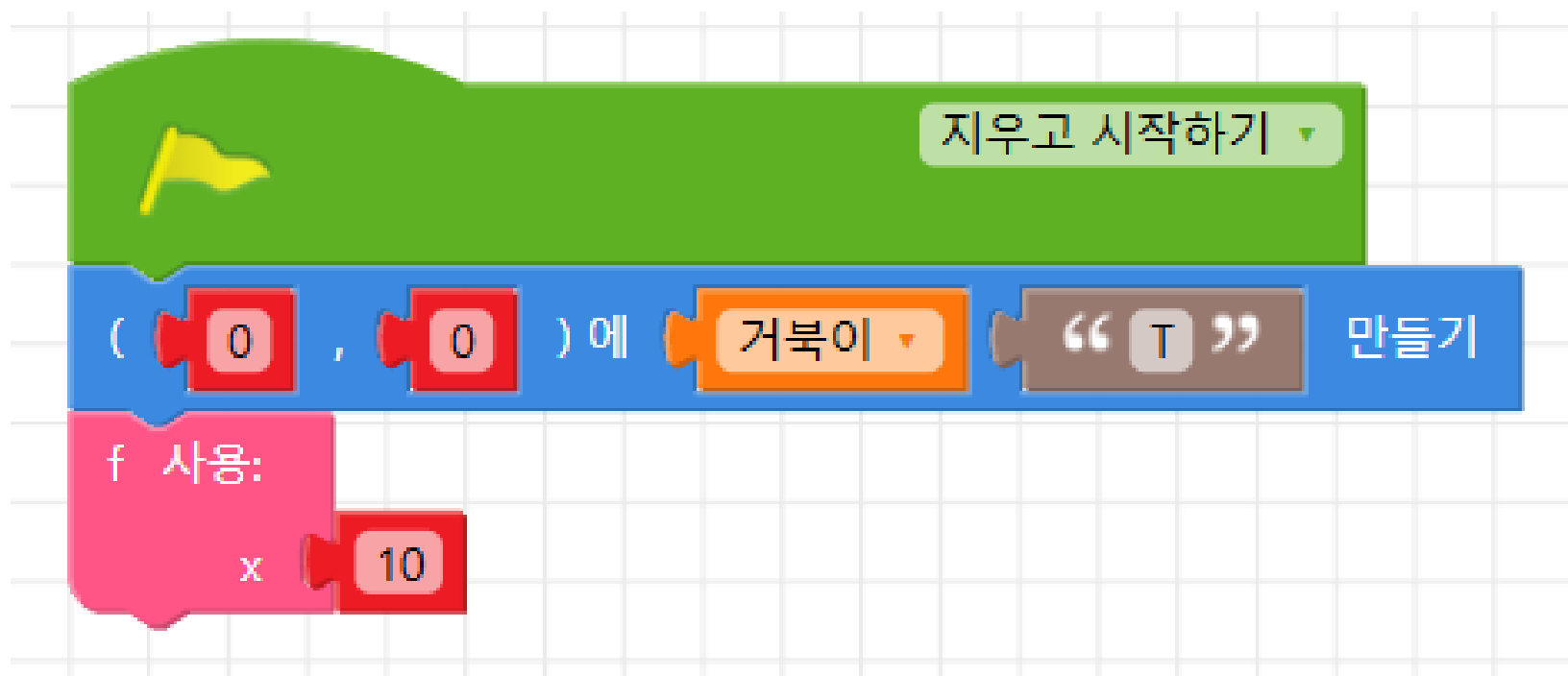
캐릭터 "T" 펜의 굵기를 1 , 색상을 으로 정하기

"T" 를 반시계방향 으로 20 ° 회전하기

"T" 를 뒤로 x 만큼 이동하기

0.01 초 기다리기











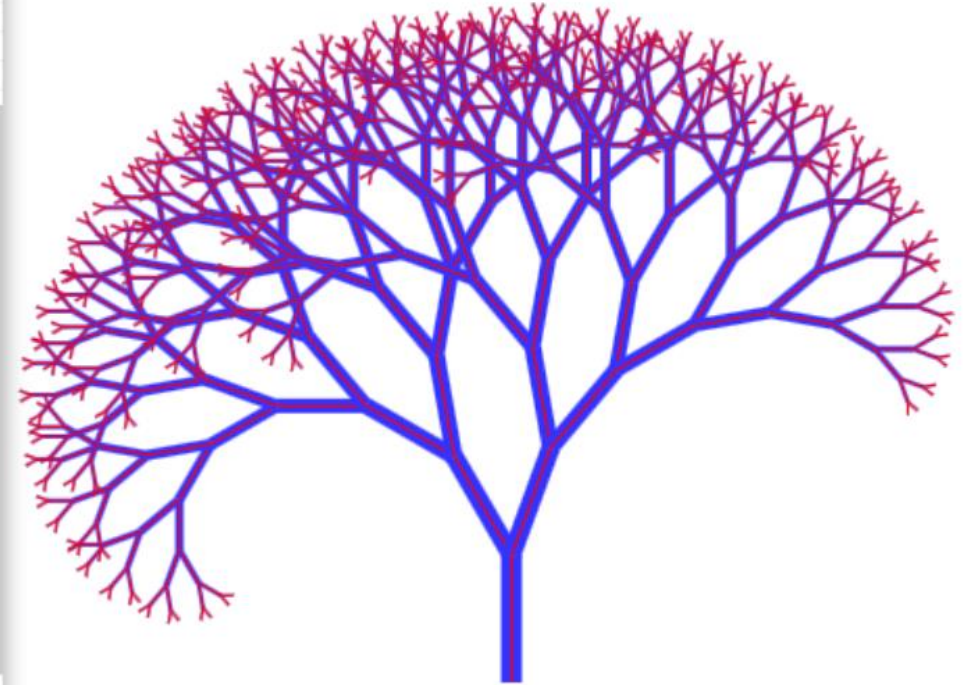


Block

JavaScript



30000 인수샘



1. 만든 프로그램을 실행하고 현재 화면을 캡처해서
2. 프랙탈나무(학번이름)으로 저장하고, 같은 메일제목으로
3. onstar6395@gmail.com 으로 보내세요.