

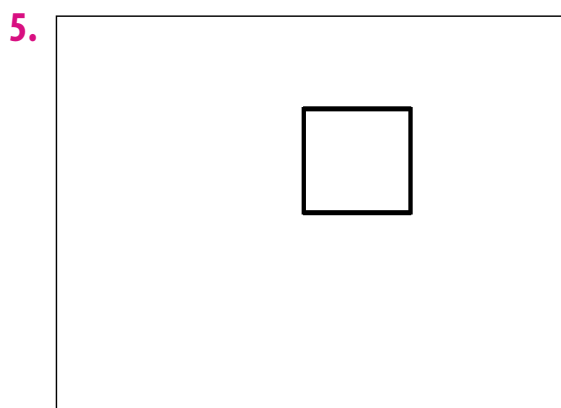
## Zadaci za ponavljanje

1. Trebamo uključiti modul `turtle`.

2. Položaj i orijentacija.

<code>forward(d)</code>	pomiče pero za $d$ jedinica unatrag
<code>backward(d)</code>	usmjerava pero tako da pokazuje u smjer kuta $d$
<code>setheading(d)</code>	zakreće pero za $d$ stupnjeva ulijevo
<code>left(d)</code>	pomiče pero za $d$ jedinica naprijed

4. `home()`



6. Pozivom funkcije `tracer()` s vrijednošću parametra `False` bit će isključen animirani prikaz crtanja slika dok ćemo animaciju ponovno uključiti pozivom iste funkcije s vrijednošću parametra `True`.

7. Slika će biti najbrže nacrtana ako se vrijednost parametra funkcije `speed()` postavi na `10`, a najsporije ako isti parametar bude imao vrijednost `1`.

## 8.

<code>fillcolor()</code>	<p>očitava i vraća postojeću boju ispune</p> <p>postavlja boju ispune zadanu stringom (npr. 'blue')</p> <p>postavlja boju ispune zadanu trima brojevima <math>r, g, b</math></p> <p>postavlja boju ispune zadanu trojkom <math>(r, g, b)</math></p>
<code>pencolor()</code>	<p>očitava i vraća postojeću boju pera</p> <p>postavlja boju pera zadanu stringom (npr. 'blue')</p> <p>postavlja boju pera zadanu trima brojevima <math>r, g, b</math></p> <p>postavlja boju pera zadanu trojkom <math>(r, g, b)</math></p>
<code>color()</code>	<p>očitava i vraća boju ispune i pera</p> <p>postavlja boju ispune i boje za stringom</p> <p>postavlja boju ispune i stringa trima brojevima</p> <p>postavlja boju ispune i stringa trojkom brojeva</p>

## 9.

```

color('black')
color(255, 0, 0)
color(0.0, 1.0, 0)
color('pink')
color(0, 0, 255)
color(255, 255, 255)

```



10. b) `font = ('Verdana', 10, 'bold')`

```

11. pu()
    goto(100, 100)
    pd()
    dot(10, 'blue')

```

```

12. for i in range(n):
    fd(a)
    lt(360 / n)

```

13. `circle(50, steps = 4)`

14. Funkciju `textinput()` koristimo za unos teksta putem dijaloškog prozora.