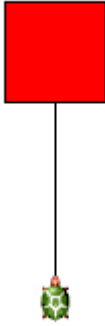


Procedura pomocnicza



oto ramię :a

np :a*2 lw 90 np :a/2 pw 90

powtórz 4 [np :a pw 90]

pod

pw 45 np :a/2 ukp jld zam ukp "czarny ws :a/2 lw 45

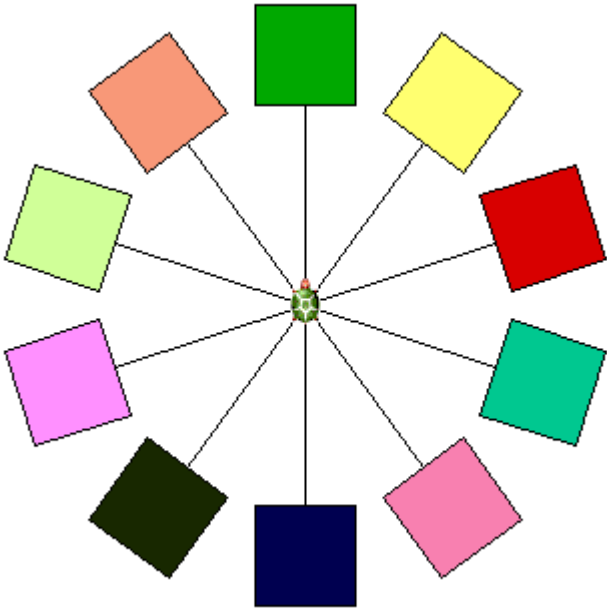
opu

pw 90 np :a/2 lw 90 ws :a*2

już

Żółw rysowanie ramię rozpoczyna i kończy w tym samym punkcie który jednocześnie jest środkiem ekranu.

Procedura ostateczna



oto wiatrak :n

powtórz :n [ramię 50 pw 360/:n]

już

Aby ograniczyć wartość zmiennej :n należy zastosować na przykład funkcję JEŚLI.