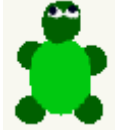
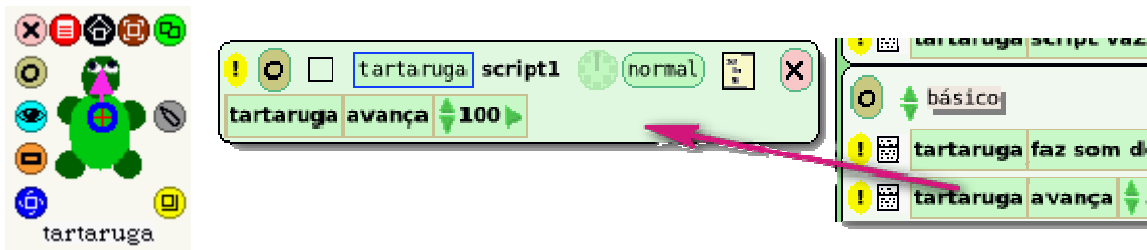


Polígonos Regulares

1. Desenhe o objeto qualquer (um carro, animal, ponto...), usaremos este objeto para fazer o traçado do polígono.



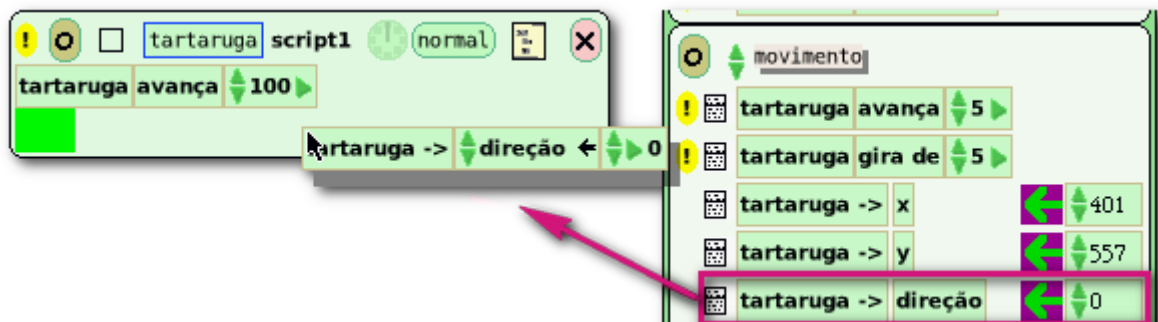
2. Clique no manipulador **olho** do desenho para abrir o visualizador. Arraste o comando **avança** para o mundo e mude o valor do **avança** para **100**



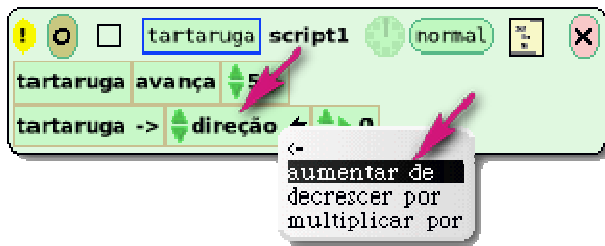
3. Mude a categoria do visualizador para **movimento**.



4. Localize o comando "**direção**". Encaixe este comando no **script1** abaixo do **avança**.



5. Agora vamos ajustar o script, clique no comando **direção** e altere para a posição "direção aumentar de".



6. Agora altere o valor numérico.



Com 120° será criado um triângulo regular, 90° um quadrado, etc.

Para descobrir quantos graus são necessários para formar a figura, divida 360° pelo número de lados da figura(n).

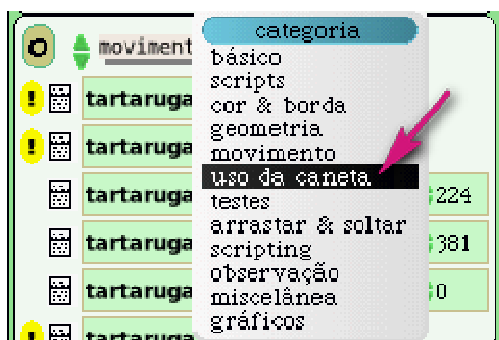
Ângulos Externos (Ae)= $360/n$

São os suplementos dos ângulos internos.

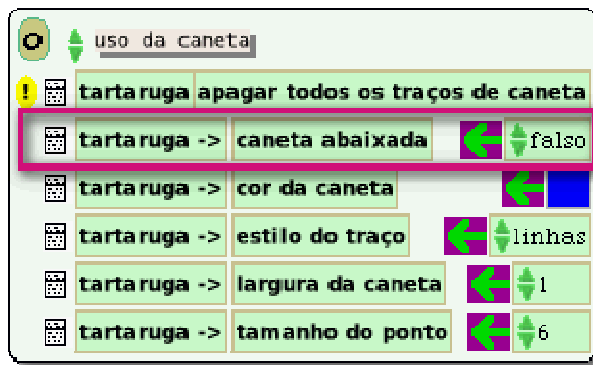
São formados por um lado com o prolongamento de um lado consecutivo. No caso de um desenho no Squeak, é exatamente o giro necessário para ir de um lado ao outro do polígono.

7. Para nosso script ficar completo vamos trabalhar com a caneta.

Altere a categoria do visualizador para "uso da caneta".



8. No visualizador localize o comando "caneta abaixada" e arraste-o para o **script1**.



9. Mude o valor da "caneta abaixada" para verdadeiro.



10. Nosso script está pronto. Altere os valores de **direção** execute o script. Veja alguns exemplos de polígonos criados no Squeak.

