

## Modul 2 • Navíc 5 • Kolem světa



- ▶ V Modulu 1 jsme používali algoritmus **dopředu + otiskni se + zpět + vpravo** na vytváření kruhových vzorů „ze středu“ – naše postava v tomto algoritmu začíná i končí uprostřed vzoru. Tento stejný postup však můžeme použít i při vytváření jiných zajímavých obrázků.
- ▶ Zeměkouli nakresli jako velkou tečku. A okolo ní – co budeš chtít: domy, stromy, houby... anebo jiné objekty na povrchu Země. Dbej na to, aby se pan **Brouk** vždy vrátil do středu a až potom se potočil vpravo.

