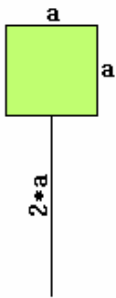


Grupa 1

Zadanie 1

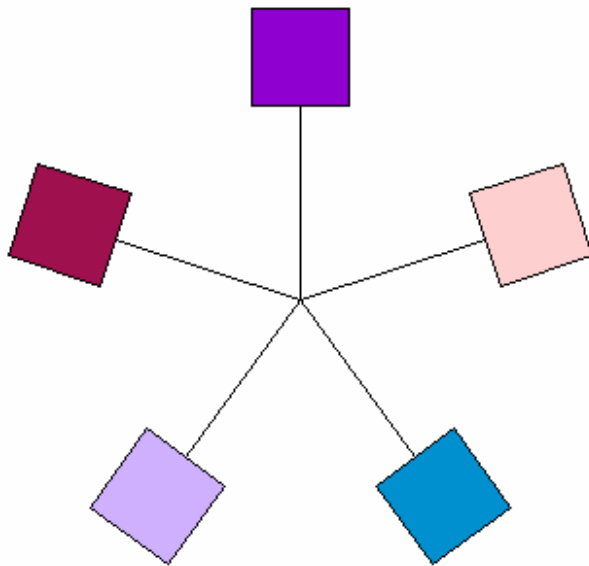


Wiatrak składa się z łopat, takich, jak na rysunku obok. Każda łopata ma ramię, o długości dwa razy większej, niż bok kwadratu, który znajduje się na jej końcu. Kwadrat ten ma zamalowane wewnątrz losowo wybranym kolorem.

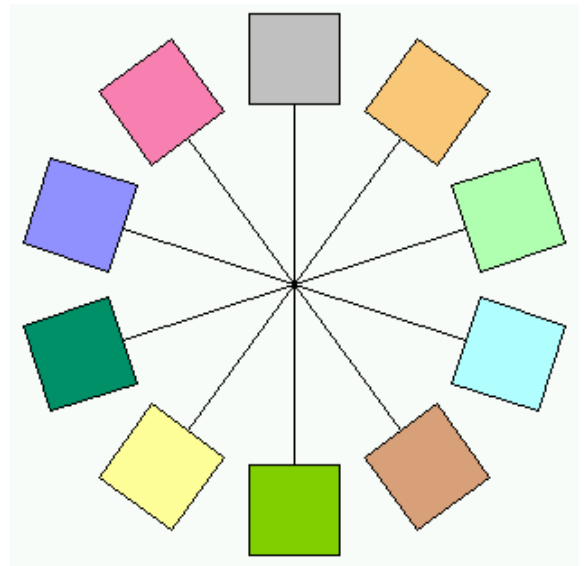
Ułóż procedurę o nazwie **WIATRAK :n**, która będzie rysowała takie wiatraki. Parametr **:n** oznacza liczbę łopat jaka będzie rysowana dla wiatraka. Może on się zmieniać w zakresie od 2 do 10. Rysunek powinien być możliwie duży i na środku ekranu. Poniżej mamy przykładowe wywołania procedury **WIATRAK** z różnymi wartościami parametru **:n**.



WIATRAK 2



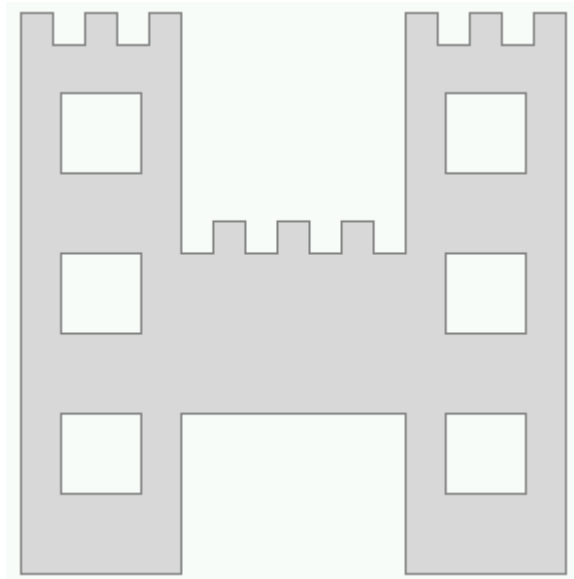
WIATRAK 5



WIATRAK 10

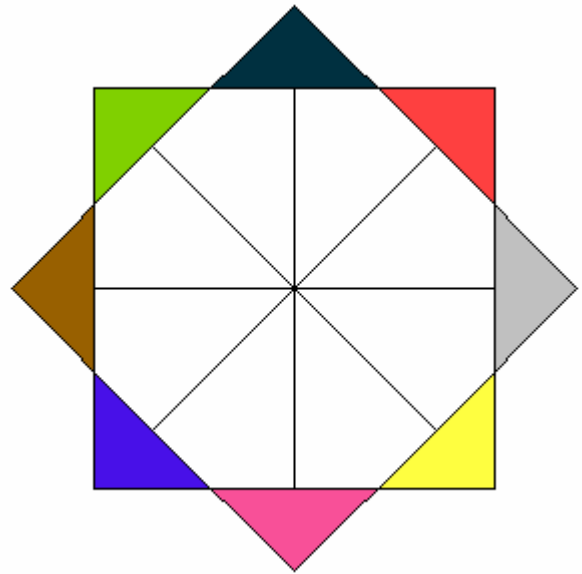
Zadanie 2

Napisz procedurę **ZAMEK**, po wywołaniu której będzie rysowany taki zamek, jak na rysunku obok. Rysunek powinien być możliwie duży i na środku ekranu.

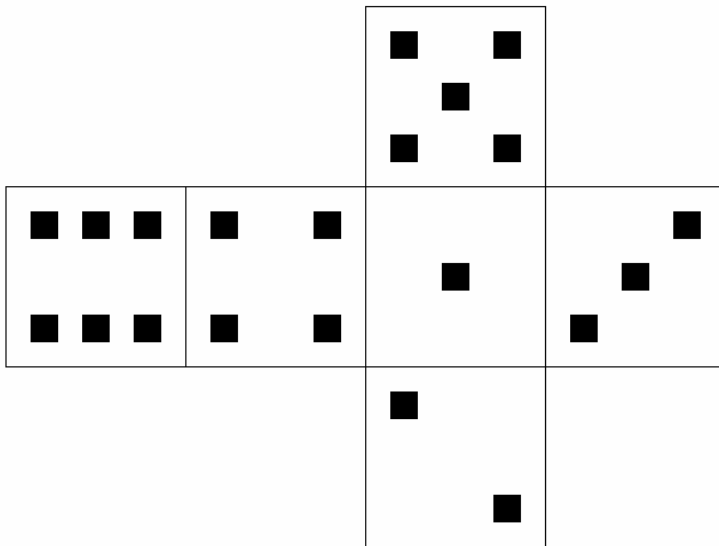


Zadanie 3

Napisz procedurę **KWIATEK**, po wywołaniu której będzie rysowany kwiatek taki, jak na rysunku powyżej. Każdy płatek jest zamalowany losowo wybranym kolorem. Rysunek powinien być możliwie duży i na środku ekranu.

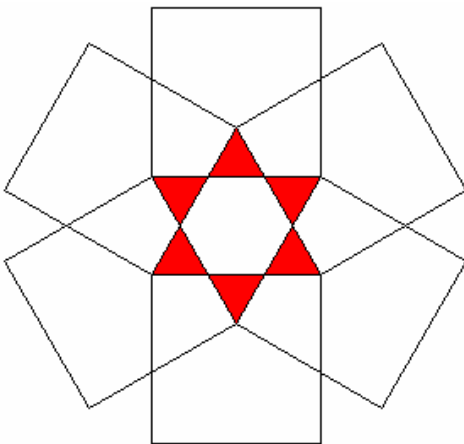


Zadanie 4



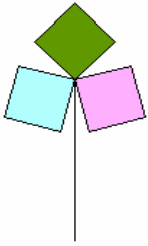
Napisz procedurę **KOSTKA**, która tworzy na środku ekranu dużą siatkę sześcienną kostki do gry według wzoru z rysunku.

Zadanie 5



Napisz procedurę **GWIAZDKA**, po wywołaniu której, na środku ekranu, zostanie narysowany rysunek, taki jak obok. Bok kwadratu powinien wynosić 120.

Zadanie 6



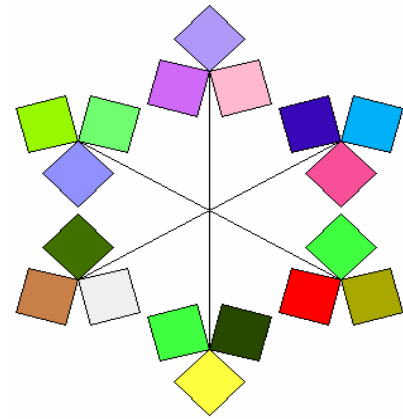
Bukiet składa się z kwiatków, takich, jak na rysunku obok.

- Kwiatek składa się z trzech płatków będących kwadratami, rozłożonych równomiernie dookoła.
- Każda łodyżka kwiatka jest długości trzy razy większej, niż bok kwadratu, który tworzy płatek.
- Kwadraty mają zamalowane wewnątrz losowo wybranym kolorem.

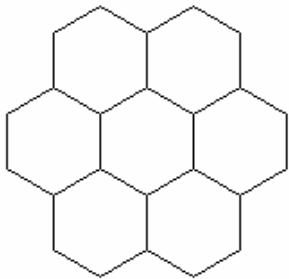
Napisz procedurę o nazwie **BUKIET** **:n**, po wywołaniu której, będą rysowane takie bukiety. Parametr **:n** oznacza liczbę kwiatków. Może on się zmieniać w zakresie od 1 do 6.

Obok przykładowe wywołanie procedury **BUKIET** dla parametru **:n** równego 6.

BUKIET 6



Zadanie 7



Napisz procedurę **PLASTER**, po wywołaniu której będzie rysowany taki fragment plastra miodu, jak na rysunku obok. Rysunek powinien być możliwie duży i na środku ekranu.

UWAGA!!!!

Nazwy procedur uruchamiających i liczba parametrów w poszczególnych zadaniach muszą być zgodne z podanymi w treści zadań.

Zadania zostały wybrane spośród zadań konkursowych Mazowieckiego Konkursu Informatycznego dla szkół podstawowych „miniLOGIA”.