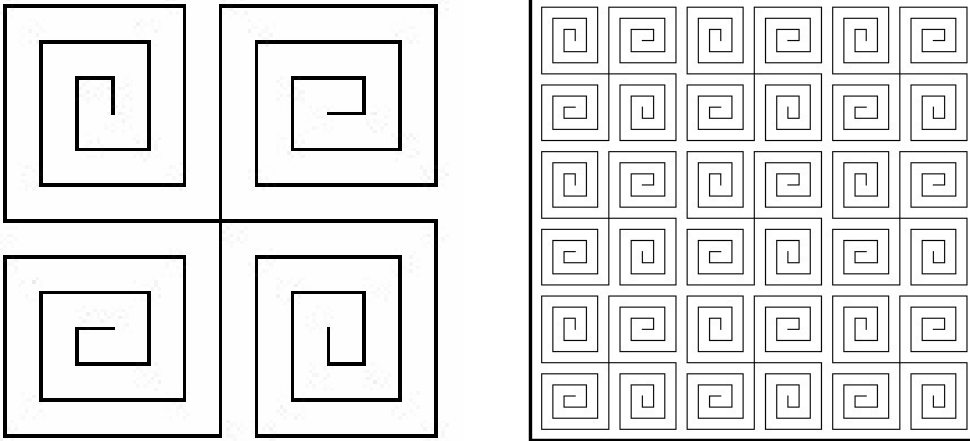


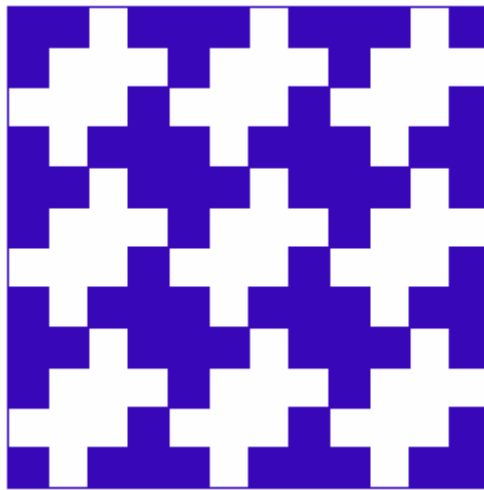
## Sprawdzian 2

### Zadanie 1



Ułóż procedury o nazwach **ŚLIMAK** (lewy rysunek), **ŚLIMAKI** (prawy rysunek), które rysują na środku ekranu możliwie duże wzory, tak jak na rysunkach obok.

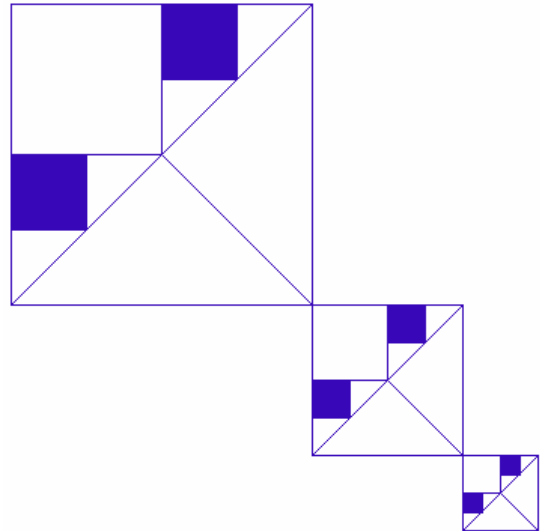
### Zadanie 2



Ułóż procedurę o nazwie **KAFELKI**, która rysuje na środku ekranu możliwie duży wzór, tak jak na rysunku powyżej.

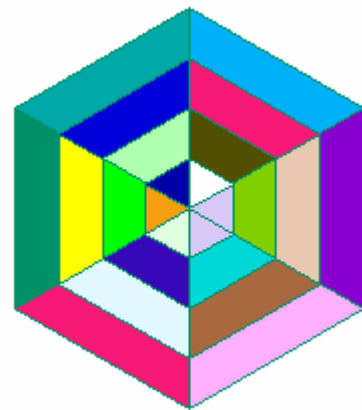
**Zadanie 3.**

Napisz procedurę **LATAWIEC**, po wywołaniu której powstanie rysunek taki jak obok.

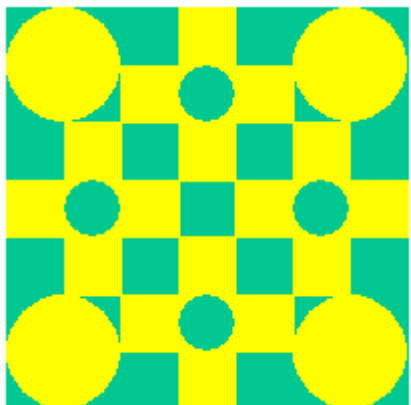


**Zadanie 4.**

Napisz procedurę **KOLORKI**, po wywołaniu której powstanie rysunek taki jak obok. Kolory zamalowania poszczególnych elementów są losowe. Rysunek powinien być możliwie duży i na środku ekranu.



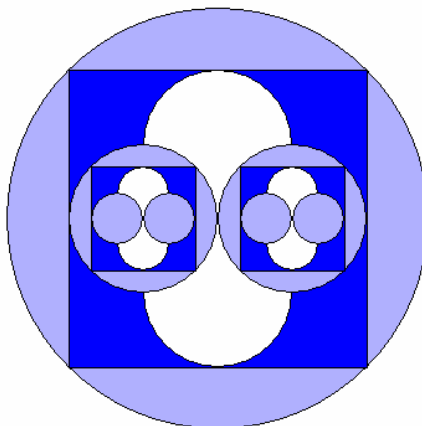
### Zadanie 5



Napisz procedurę **PLANSZA :bok**, po wywołaniu której, na środku ekranu, będzie rysowana plansza, jak na rysunku poniżej. Parametr **:bok** określa długość boku zewnętrznego kwadratu i przyjmuje wartości od **100** do **450**. Do pomalowania rysunku należy użyć dwóch dowolnie wybranych barw.

### Zadanie 6

Napisz procedurę **SOWA**, po wywołaniu której, na środku ekranu, będzie rysowana głowa sowy, jak na rysunku poniżej. Rysunek powinien być możliwie duży. Do pomalowania rysunku należy użyć dwóch dowolnie wybranych barw, rozmieszczając je tak, jak na załączonym rysunku.

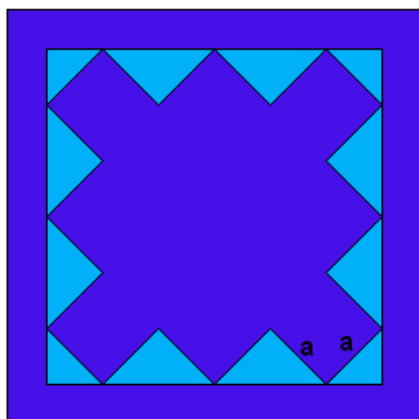


### Zadanie 7

Napisz procedurę **POCIĄG**, po wywołaniu której, będzie rysowany pociąg, jak na rysunku poniżej.



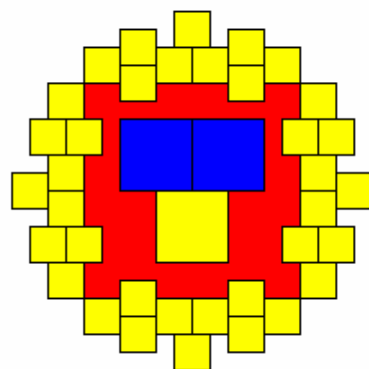
### Zadanie 8



Napisz procedurę **OKIENKO :a**, po wywołaniu której, na środku ekranu, zostanie narysowany rysunek, taki jak obok. Parametr **:a**, oznacza długość boków zaznaczonych na rysunku. Zewnętrzna rama, będąca kwadratem jest większa od wewnętrznej ramy też będącej kwadratem o długość **:a**. Parametr **:a** może przyjmować wartości od 20 do 60.

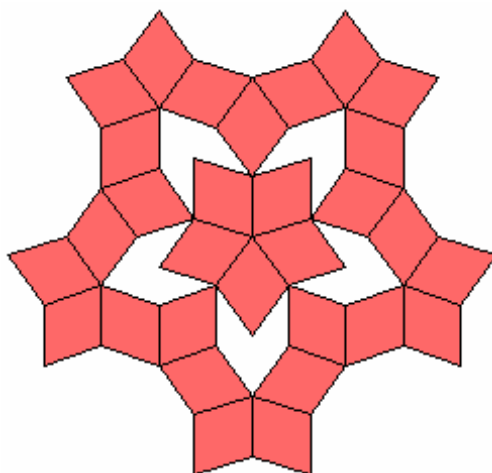
### Zadanie 9

Napisz procedurę **MASKA**, po wywołaniu której będzie rysowana kolorowa maska. Do pomalowania maski należy użyć trzech dowolnie wybranych barw, rozmieszczając je tak, jak na załączonym rysunku. Rysunek maski powinien być możliwie duży i umieszczony na środku ekranu.



### Zadanie 10

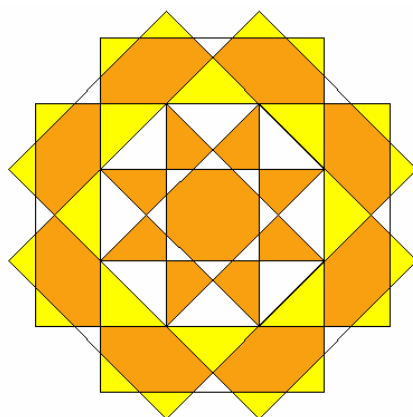
Napisz procedurę **KWIATEK**, po wywołaniu której będzie rysowany taki wzór, jak na rysunku poniżej. Bok każdego z rombów powinien wynosić 60.



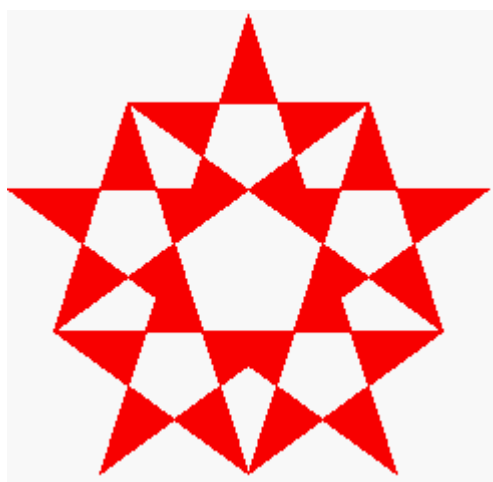
**KWIATEK**

### Zadanie 11

Napisz procedurę **KWIAT**, po wywołaniu której, na środku ekranu, będzie rysowany kwiatek, jak na rysunku obok. Rysunek powinien być możliwie duży.



KWIAT

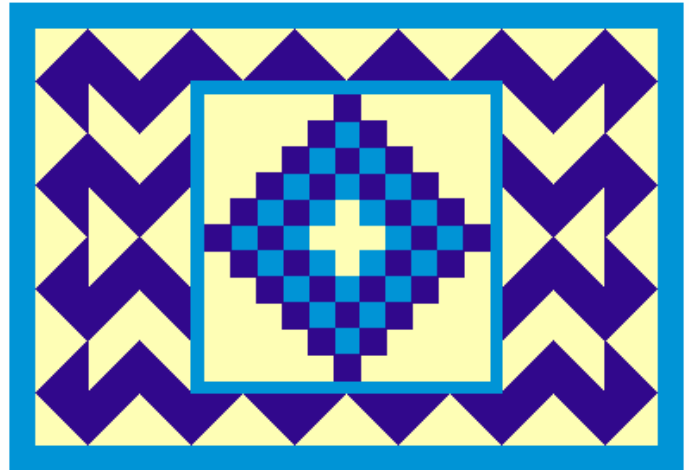


### Zadanie 12

Napisz procedurę o nazwie **GWIAZDKA**, która będzie rysowała gwiazdkę jak na rysunku obok.

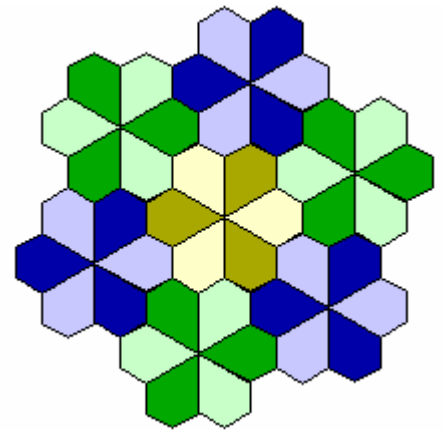
### Zadanie 13

Napisz procedurę o nazwie **DYWAN**, która będzie rysowała dywan jak na rysunku obok. Wysokość rysunku powinna być co najmniej 300, rysunek powinien być na środku ekranu.



### Zadanie 14

Napisz procedurę **BUKIET**, po wywołaniu której powstanie rysunek taki jak obok. Do zamalowania należy użyć trzech kolorów – każdy w dwóch odcieniach. Rysunek powinien być możliwie duży i na środku ekranu.



**BUKIET**