

1. zadatak

PLUS

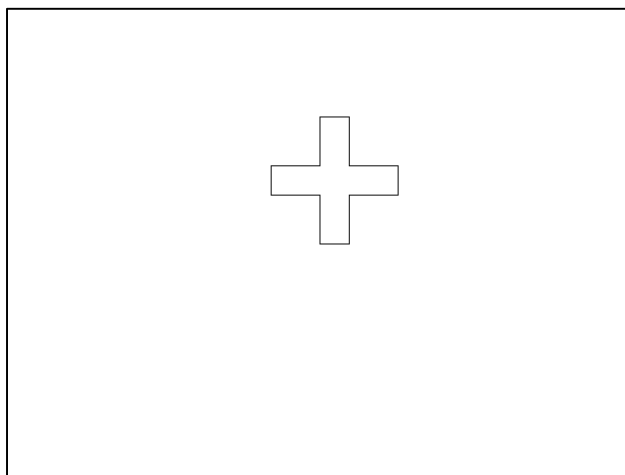
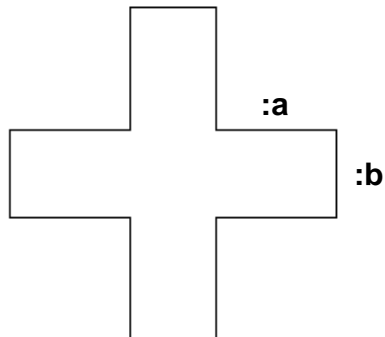
50 bodova

Mirko želi otvoriti pekarnicu. Nazvat će je "Pekarnica Plus". Pomozite Mirku i nacrtajte reklamu za njegovu pekarnicu.

Napišite proceduru **PLUS :a :b** koja crta veliki plus kao na slici. Parametar **:a** je duljina jednog kraka plusa, a **:b** je njegova širina.

Pozicija lika na ekranu nije bitna.

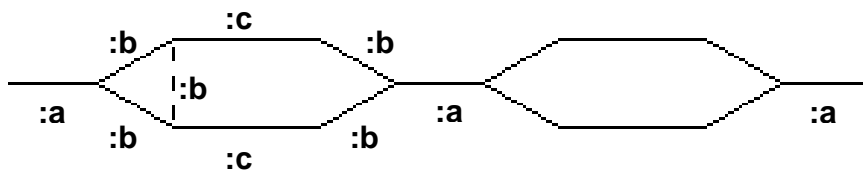
Primjer: CS PLUS 50 30



Program spremite pod imenom **PLUS.LGO**

2. zadatak**MILIJUNAS****70 bodova**

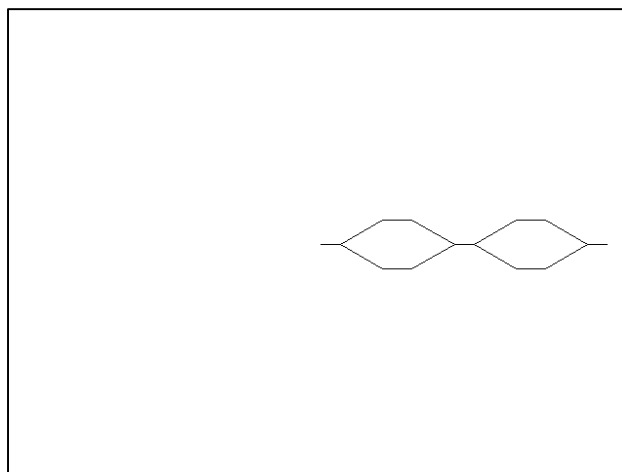
Mirku nije uspio posao s pekarnicom. Odlučio je pokrenuti vlastiti kviz na lokalnoj televiziji po uzoru na poznati “Tko želi biti milijunaš.” Pitanja na njegovom kvizu imat će samo dva moguća odgovora. Vaš zadatak je nacrtati okvir za te odgovore kao na slici.



Napišite proceduru **MILIJUNAS :a :b :c** koja crta okvir za odgovore. Okvir za odgovore čine dva jednaka šesterokuta. Iz krajnje lijeve i krajnje desne točke svakog šesterokuta izlazi vodoravna linija duljine **:a** tako da se dvije takve linije preklapaju (vidi sliku). Vodoravne stranice šesterokuta su duljine **:c**, a ostale duljine **:b**. Visina šesterokuta je također **:b**. Visina šesterokuta se ne crta.

Pozicija lika na ekranu nije bitna.

Primjer: CS **MILIJUNAS 20 50 30**

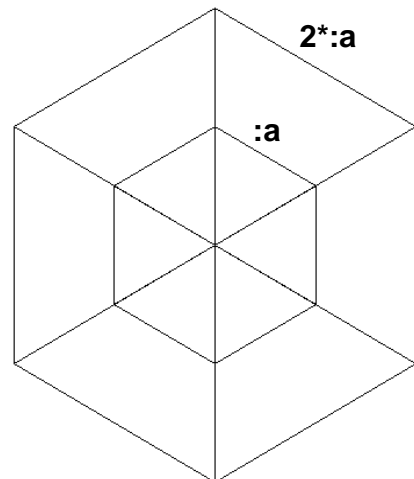


Program spremite pod imenom **MILIJUN.LGO**

3. zadatak**PAUK****80 bodova**

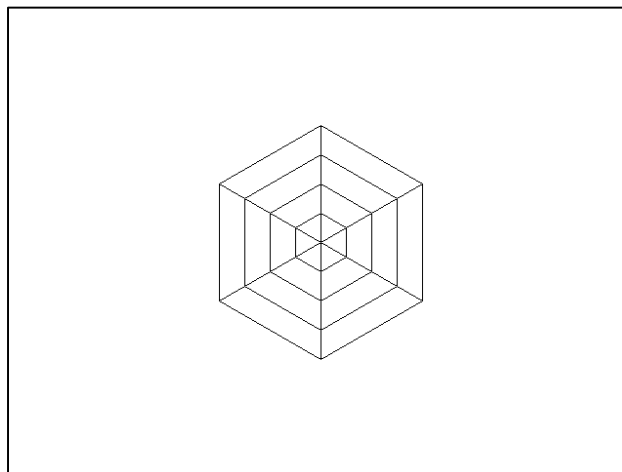
Mirkova prijateljica Slavica slavi rođendan. Slavica voli pauke pa joj Mirko za rođendan namjerava pokloniti paukovu mrežu. Nažalost, njegova majka je nedavno čistila tavan i Mirko na tavanu ne može pronaći niti jednu paukovu mrežu. Slavičin rođendan je sutra i vi ste mu jedina nada.

Napišite proceduru **PAUK :a :n** koja crta paukovu mrežu kao na slici. Paukova mreža sastoji se od **:n** pravilnih šesterokuta sa zajedničkim središtem. Duljina stranice najmanjeg (početnog) šesterokuta je **:a**, a duljina stranice svakog sljedećeg šesterokuta je za **:a** veća od duljine stranice prethodnog. Dakle, duljina stranice najvećeg šesterokuta je **:n*a**. Svi vrhovi svih šesterokuta povezani su sa središtem tih šesterokuta.



Pozicija lika na ekranu nije bitna.

Primjer: CS PAUK 30 4



Program spremite pod imenom **PAUK.LGO**