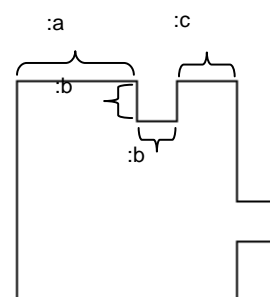


1. zadatak**PUZLA****30 bodova**

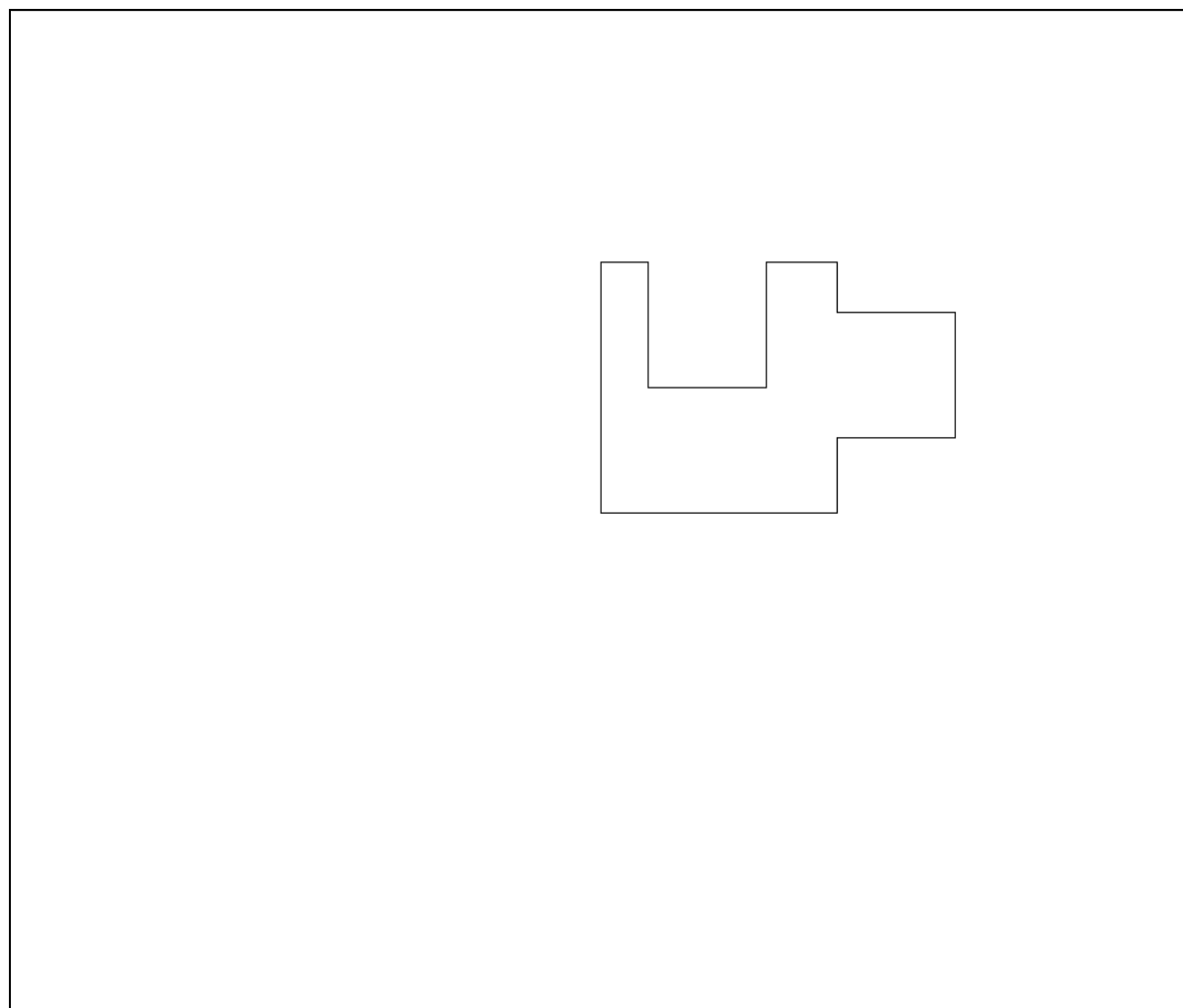
Napiši proceduru `PUZLA :a :b :c` koja crta donji lijevi ugao puzle.

Ugao puzle je kvadrat koji na gornjoj strani ima udubinu, a na desnoj izbočinu, kao na slici desno. Donji lijevi kut kvadrata nalazi se u središtu ekrana, i prva stranica ide ravno gore (prati y-os).

Udubina i izbočina su također kvadrati stranice `:b`, kojima nedostaje jedna stranica. Udaljenost udubine od lijevog ruba puzle je `:a`, a do desnog `:c`. Slično, udaljenost izbočine do gornjeg ruba je `:a`, a do donjeg `:c`.



Primjer: `CS PUZLA 40 100 60`



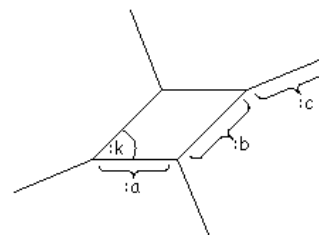
Program snimate pod imenom **PUZLA.LGO**

2. zadatak**AMEBA****50 bodova**

Napiši proceduru AMEBA :a :b :c :k koja crta lik kao na slici.

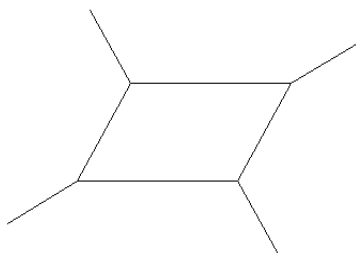
Ameba je četverokut sa stranicama :a i :b, a između njih je kut :k. Nasuprotne stranice četverokuta moraju biti usporedne i jednake duljine.

Također, ameba ima i dužine duljine :c koje izlaze iz svakog vrha i raspolavljaju kut kojem pripadaju.



Primjer (vidi sliku desno): cs AMEBA 60 70 60 45

Primjer (vidi sliku dolje): cs AMEBA 150 100 75 60



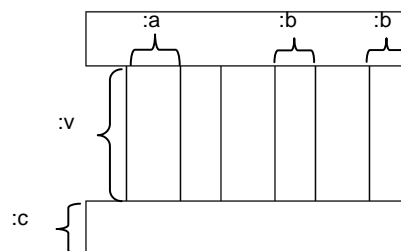
Program snimate pod imenom **AMEBA.LGO**

3. zadatak**HRAM****70 bodova**

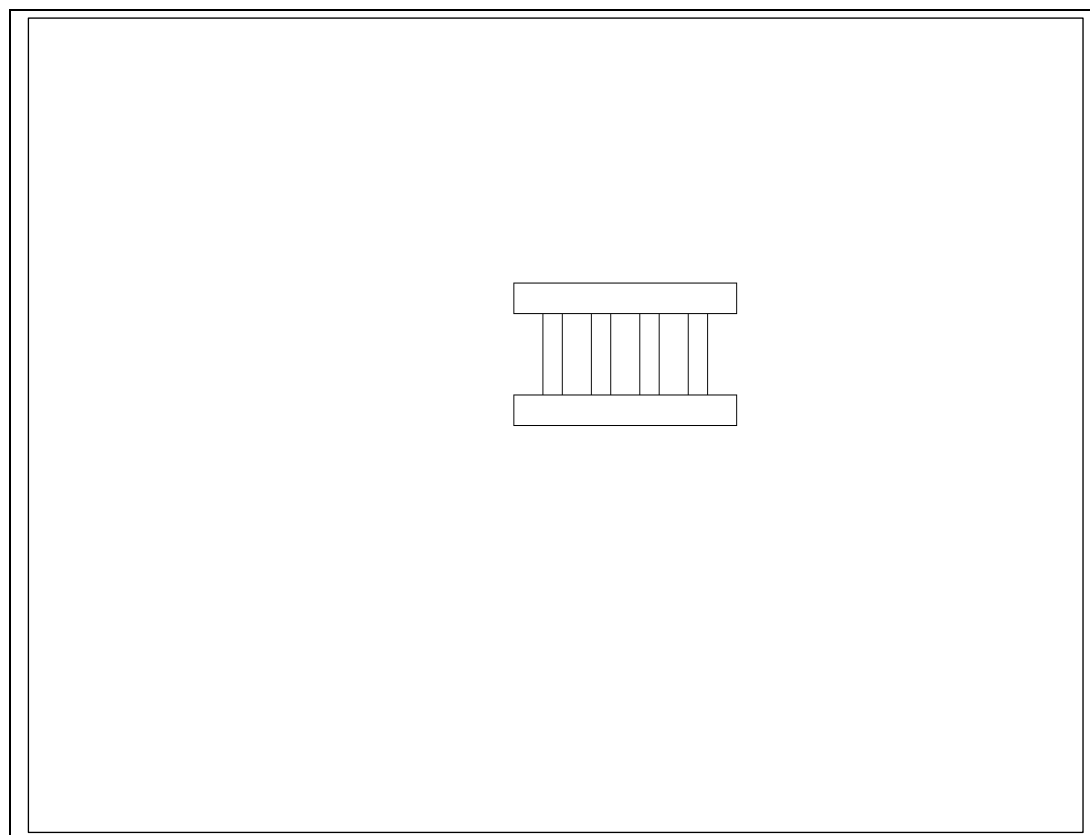
Napiši proceduru `HRAM` :n :a :b :c :v

Svaki od :n stupova je pravokutnik visine :v i širine :a.
Udaljenost između stupova te od krajnjih stupova do ruba hrama je :b.

Donji i gornji dio hrama su pravokutnici visine :c.



Primjer (vidi sliku dolje): `CS HRAM 4 20 30 30 80`



Program snimate pod imenom **HRAM.LGO**