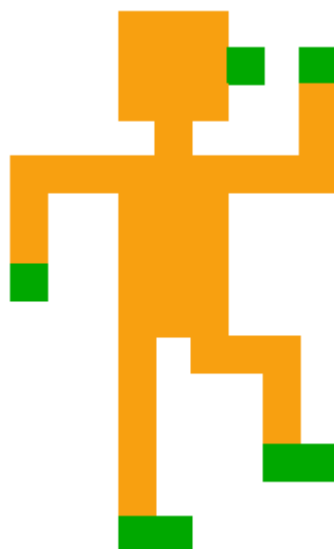


# Zadania 1 etapu konkursu miniLOGIA 14

– przedmiotowego konkursu informatycznego dla uczniów szkół podstawowych województwa mazowieckiego  
8 października – 5 listopada 2015 roku

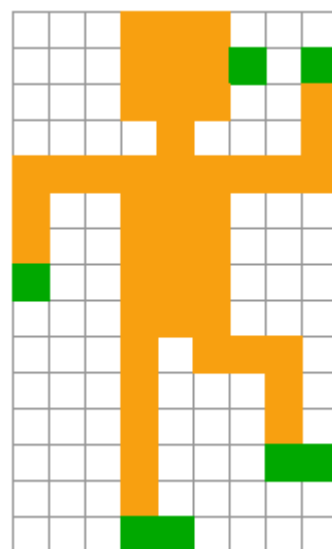
## Zadanie 1

Napisz bezparametrową procedurę/funkcję **robot**, po wywołaniu której na środku ekranu powstanie rysunek, taki jak obok. Długość boku zielonego kwadratu wynosi 30.



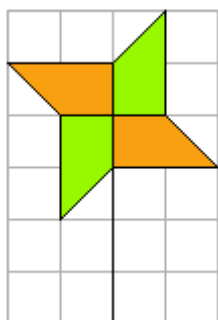
efekt wywołania:

Logo – robot, Python – robot()



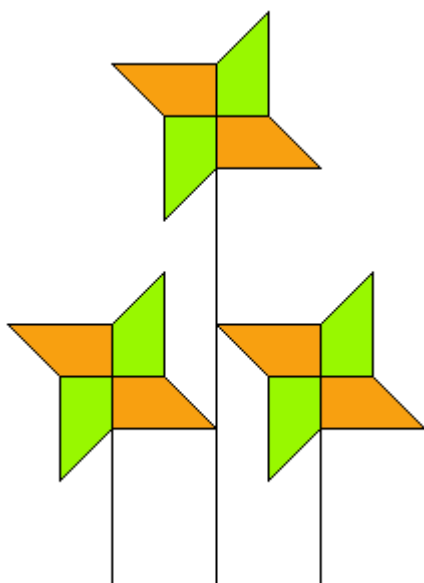
rysunek pomocniczy

## Zadanie 2



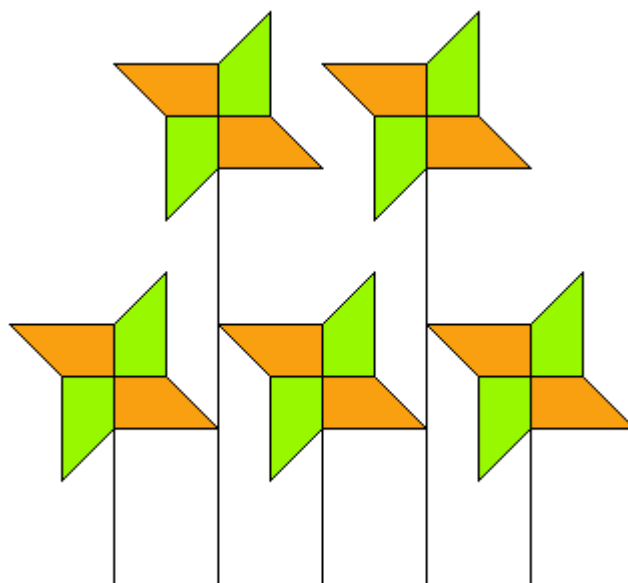
rysunek pomocniczy

Napisz jednoparametrową procedurę/funkcję **wiatraki**, po wywołaniu której powstanie rysunek wiatraków. Parametr określa liczbę wysokich wiatraków i może przyjmować wartości od 1 do 6. Długość boku kwadratu zaznaczonego na pomocniczej kratce wynosi 26. Różnica wysokości wiatraka mniejszego i większego jest równa długości 5 kretek.



efekt wywołania:

Logo – wiatraki 1, Python – wiatraki(1)

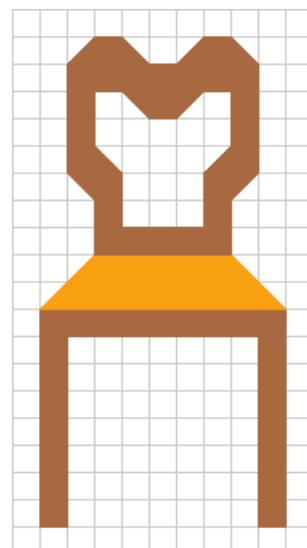


efekt wywołania:

Logo – wiatraki 2, Python – wiatraki(2)

### Zadanie 3

Napisz jednoparametrową procedurę/funkcję **fotele**, po wywołaniu której powstanie rysunek, taki jak poniżej. Parametr określa liczbę foteli i może przyjmować wartości od **1** do **8**. Odległości pomiędzy nogami sąsiednich foteli wynoszą 10. Noga największego fotela ma szerokość 17, każdego kolejnego jest o 2 mniejsza.

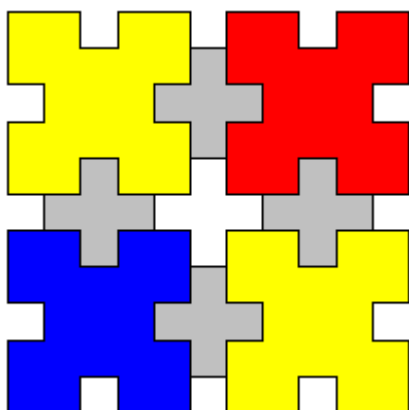


rysunek pomocniczy

efekt wywołania: Logo – fotele 3, Python – fotele(3)

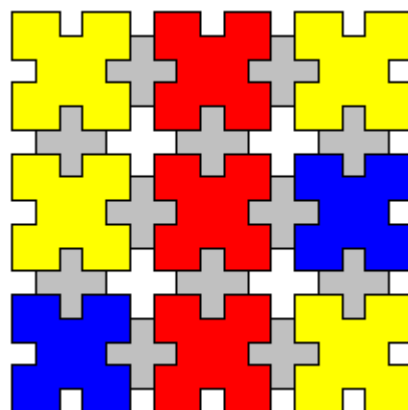
### Zadanie 4

Napisz jednoparametrową procedurę/funkcję **plecionka**, po wywołaniu której na środku ekranu powstanie rysunek taki, jak poniżej. Parametr określa liczbę kolorowych kwiatków w rzędzie i może przyjmować wartości od **2** do **10**. Wysokość rysunku jest stała i wynosi **400**. Kwiatki są zamalowywane w jednym z trzech kolorów: żółtym, czerwonym oraz niebieskim, wybieranym losowo.



efekt wywołania:

Logo – plecionka 2, Python – plecionka(2)



efekt wywołania:

Logo – plecionka 3, Python – plecionka(3)

### UWAGA:

Prosimy o przeczytanie dokumentu **Wytyczne do rozwiązywania zadań pierwszego etapu i oddawania ich do oceny**.

Rozwiązania zadań, w wersji elektronicznej, należy oddać nie później niż 5 listopada 2015 r. nauczycielowi zajęć komputerowych w szkole lub Dyrektorowi szkoły w przypadku braku nauczyciela.

Począwszy od dnia 29 października prosimy o założenie konta na platformie <http://konkursy.oeiizk.edu.pl> i przysyłanie rozwiązań zadań za pomocą specjalnego formularza.