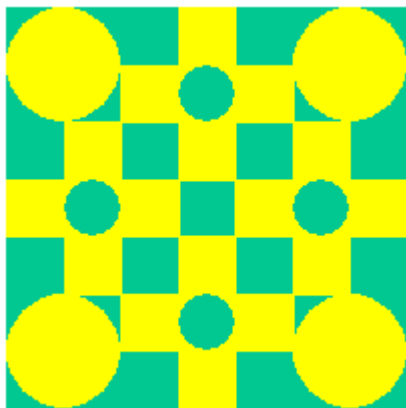


## Zadania 1 etapu Konkursu Informatycznego dla uczniów szkół podstawowych **miniLOGIA 04**

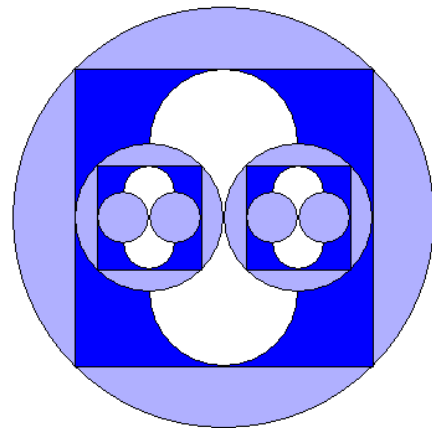
### Zadanie 1

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.



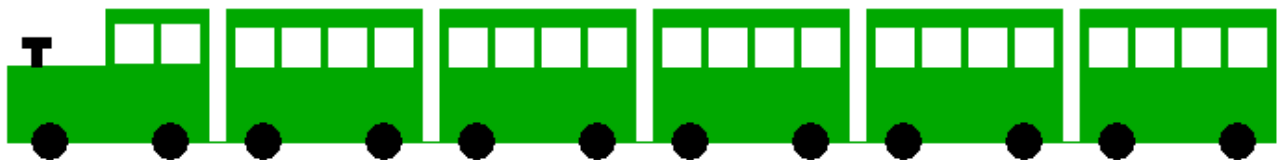
### Zadanie 2

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.



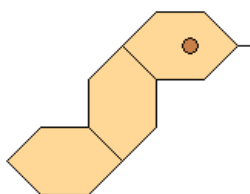
### Zadanie 3

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

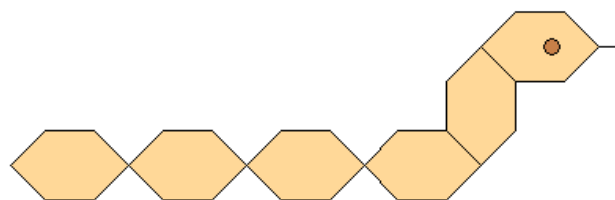


### Zadanie 4

Wąż składa się z głowy, szyi i pewnej liczby sześciokątów składających się na jego tułów. Napisz procedurę **WĄŻ :ile**, która tworzy rysunek takiego węża. Parametr **:ile** oznacza liczbę sześciokątów tułowia. Może on zmieniać się w zakresie od **1** do **7**. Na rysunkach przedstawiono wyniki wywołania procedury WĄŻ dla dwóch różnych wartości parametru :ile.



WĄŻ 1



WĄŻ 4