

## Konkurs Informatyczny dla uczniów szkół podstawowych

### **MINI LOGIA 02**

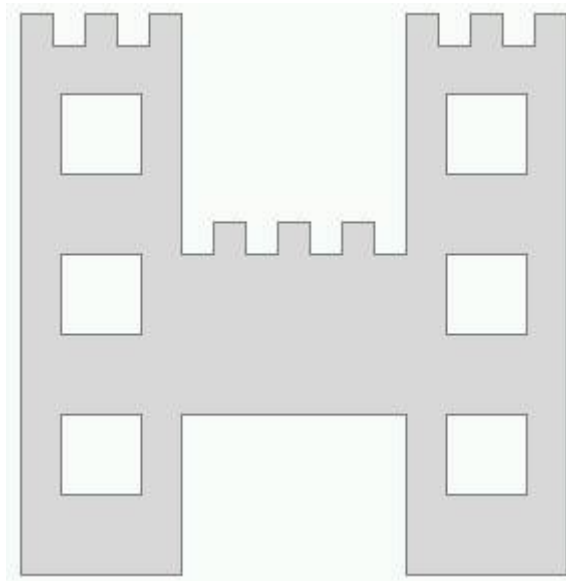
#### **Grafika w Logo**

<http://minilogia.oeiizk.waw.pl>

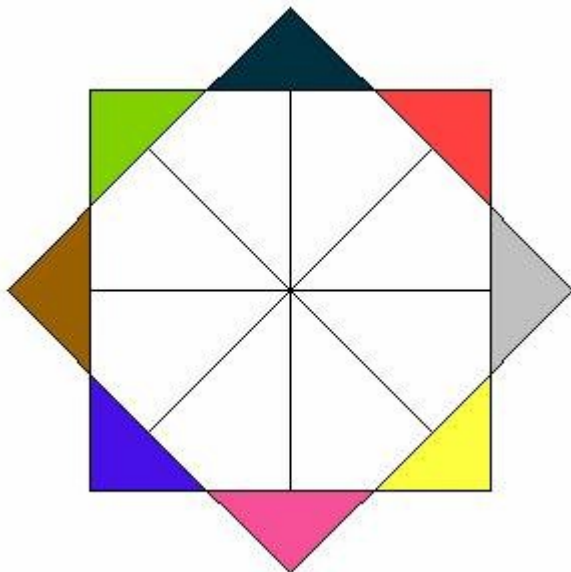
[minilogia@oeiizk.waw.pl](mailto:minilogia@oeiizk.waw.pl)

### **Zadanie 1**

Napisz procedurę **ZAMEK**, po wywołaniu której będzie rysowany taki zamek, jak na rysunku obok. Rysunek powinien być możliwie duży i na środku ekranu.

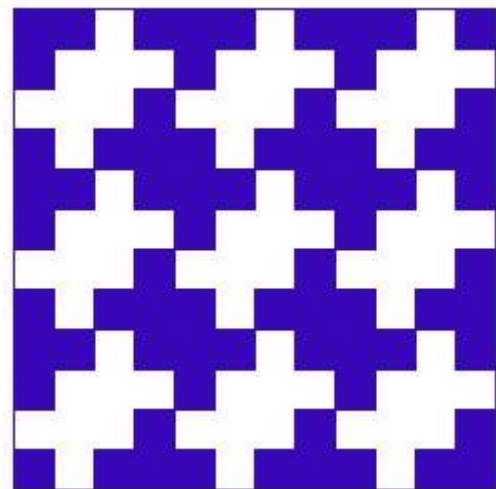


### **Zadanie 2**



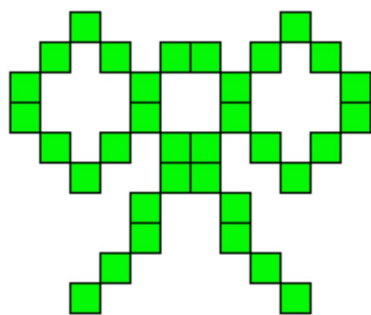
Napisz procedurę **KWIATEK**, po wywołaniu której będzie rysowany kwiatek taki, jak na rysunku powyżej. Każdy płatek jest zamalowany losowo wybranym kolorem. Rysunek powinien być możliwie duży i na środku ekranu.

### **Zadanie 3**

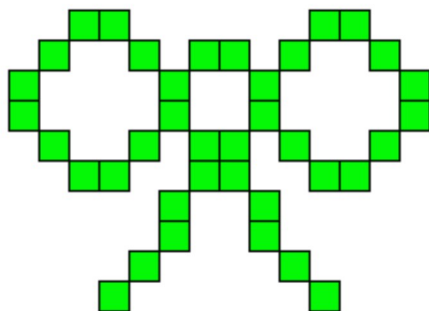


Ułóż procedurę o nazwie **KAFELKI**, która rysuje na środku ekranu możliwie duży wzór, tak jak na rysunku powyżej.

## Zadanie 4

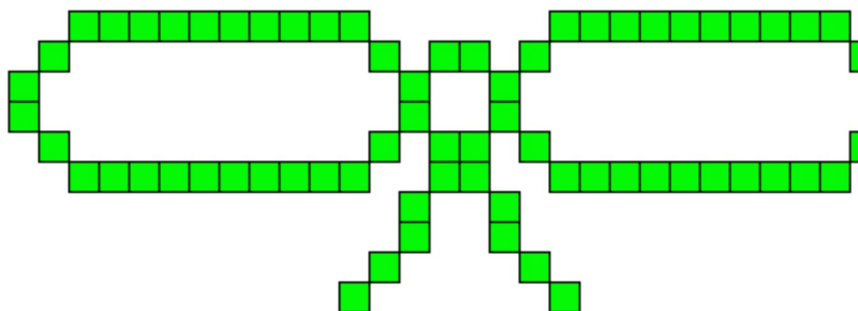


MUSZKA 1



MUSZKA 2

Muszka składa się z zamalowanych dowolnym kolorem kwadratów. Wszystkie kwadraty są jednakowe i mają długość boku równą 1. Ułóż procedurę o nazwie **MUSZKA :n**, która będzie rysowała muszki. Parametr **:n** oznacza liczbę kwadratów jaka będzie rysowana w poziomej części kokardy. Może on się zmieniać w zakresie od 1 do 10. Muszka powinna być narysowana na środku ekranu. Na rysunkach mamy przykładowe wywołania procedury **MUSZKA** z różnymi wartościami parametru **:n**.



MUSZKA 10