

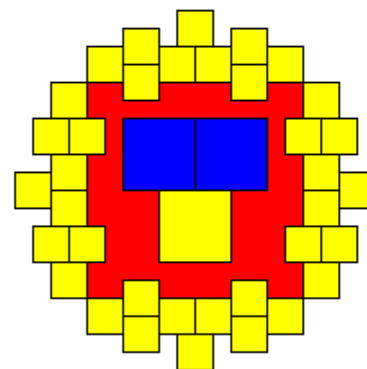
**II etap Konkursu Informatycznego
dla uczniów szkół podstawowych
10 stycznia 2004 roku**

miniLOGIA 02

Grafika w Logo

Zadanie 1

Napisz procedurę **MASKA**, po wywołaniu której będzie rysowana kolorowa maska. Do pomalowania maski należy użyć trzech dowolnie wybranych barw, rozmieszczając je tak, jak na załączonym rysunku. Rysunek maski powinien być możliwie duży i umieszczony na środku ekranu.



Zadanie 2

Napisz procedurę o nazwie **SZTANGA :n**, która będzie rysowała sztangę taką, jak na rysunkach obok. Parametr **:n** oznacza liczbę ciężarków po jednej stronie. Może on zmieniać się w zakresie od 1 do 12.

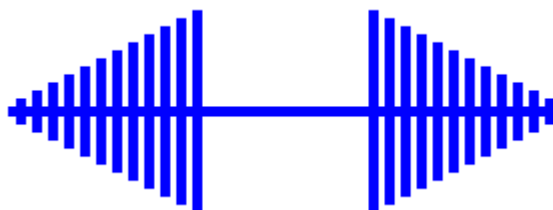
Grubość ciężarków wynosi 10, odstępy między ciężarkami też wynoszą 10. Wielkość pierwszego największego ciężarka zawsze wynosi 250, a każdy następny jest mniejszy o 20. Sztanga powinna być narysowana na środku ekranu, jej szerokość wynosi 600. Na rysunkach przedstawiono wyniki wywołania procedury **SZTANGA** dla trzech różnych wartości parametru **:n**.



SZTANGA 1



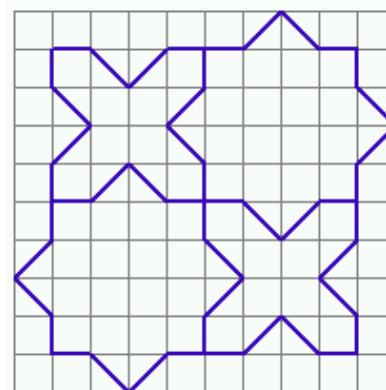
SZTANGA 2



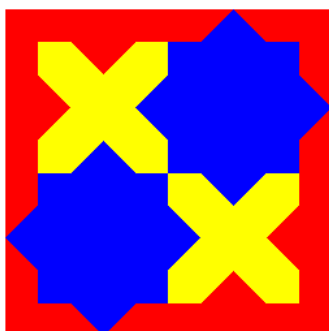
SZTANGA 12

Zadanie 3

Posadzka jest kwadratem, który składa się z dwóch rodzajów elementów. Kolory zamalowanych elementów, to żółty i niebieski, ramka powinna być koloru czerwonego, tak jak widać na rysunkach (odcień kolorów jest dowolny). Napisz procedurę **POSADZKA :n**, po wywołaniu której będą rysowane takie posadzki. Parametr **:n** jest liczbą naturalną (może przyjmować wartości od 1 do 10). Rysunek powinien być na środku ekranu. Bok dużego kwadratu powinien dla każdej wartości parametru **:n** wynosić 300. Na rysunkach mamy przykładowe wywołania procedury **POSADZKA** z różnymi wartościami parametru **:n**.



rysunek pomocniczy



POSADZKA 1

POSADZKA 4

