

# III etap Konkursu Informatycznego dla uczniów szkół podstawowych

6 marca 2004 roku

## miniLOGIA 02

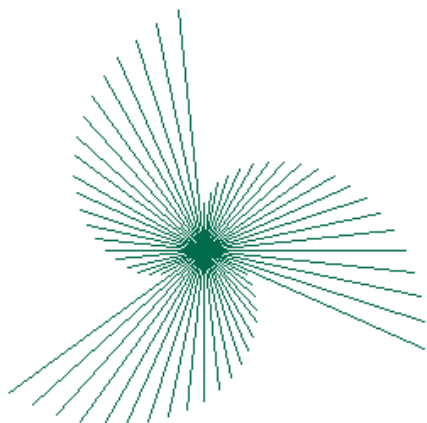
Grafika w Logo

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

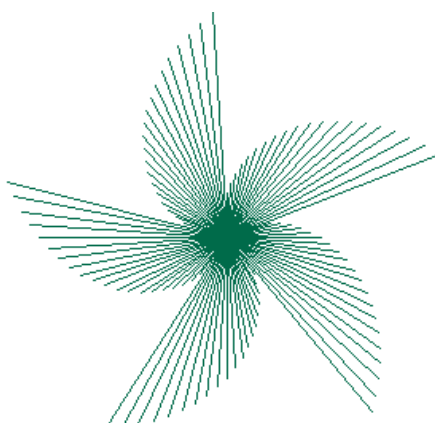
### Zadanie 1

Napisz procedurę o nazwie **KWIATEK :n**, która będzie rysowała kwiatki takie, jak na rysunkach poniżej. Parametr **:n** oznacza liczbę płatków. Może on zmieniać się w zakresie od 3 do 12. Każdy płatek złożony jest z 20 pręcików różnej długości. Najkrótszy pręcik ma długość 30, a każdy kolejny pręcik większy jest o 8 od poprzedniego. Kąty między kolejnymi pręcikami są równe.

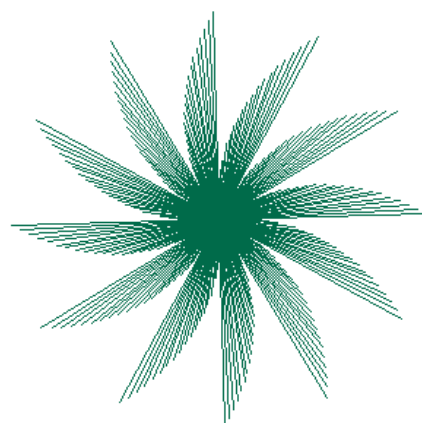
Rysunek powinien być narysowany na środku ekranu. Na rysunkach przedstawiono wyniki wywołania procedury **KWIATEK** dla trzech różnych wartości parametru **:n**.



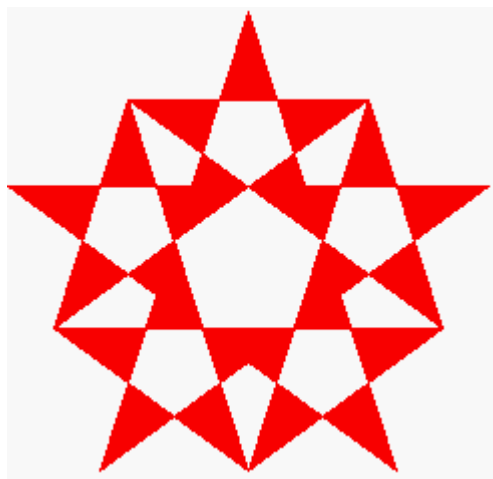
KWIASTEK 3



KWIASTEK 5

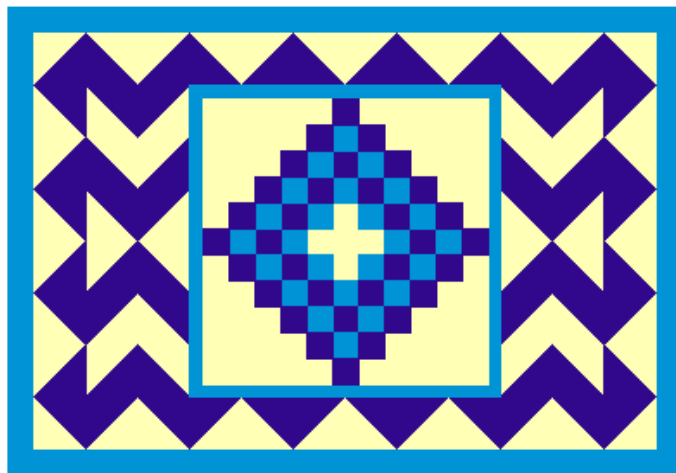


KWIASTEK 12



### Zadanie 2

Napisz procedurę o nazwie **GWIAZDKA**, która będzie rysowała gwiazdkę jak na rysunku obok.



### Zadanie 3

Napisz procedurę o nazwie **DYWAN**, która będzie rysowała dywan jak na rysunku obok. Wysokość rysunku powinna być co najmniej 300, rysunek powinien być na środku ekranu.