

Программирование на языках высокого уровня

Лаб. работа 4. Рекурсия в графике

Общее задание

На оценку «3» - задачи сложности А и В.

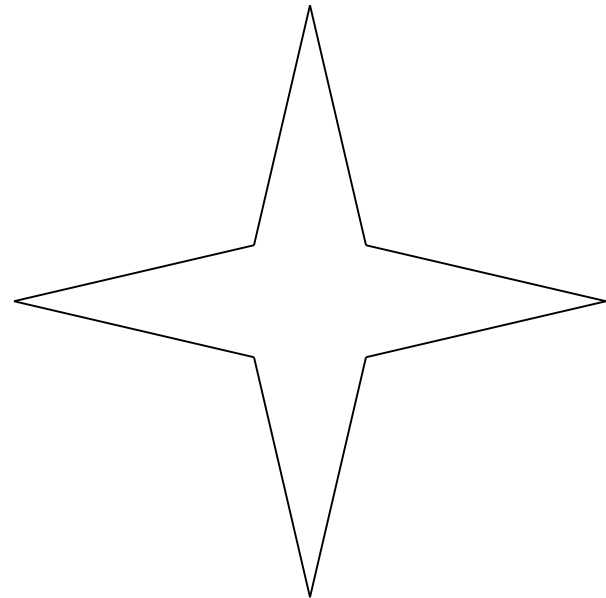
На оценку «4» - задачи сложности С

На оценку «5» - задачи сложности D

Требуется написать программу, выполняющую рисование фигур, соответствующих заданиям.

Задача А

Создать рекурсивную картинку,
отображающую четырехлучевую звезду,
в острие каждого луча которой будет
располагаться точно такая же
четырехлучевая звезда



Задача В

Создать рекурсивную картинку,
отображающую пятилучевую звезду, в
острие каждого луча которой будет
располагаться точно такая же
пятилучевая звезда

Задача С

Создать рекурсивную картинку, отображающую пятилучевую звезду, в острие каждого луча которой будет располагаться четырехлучевая звезда, в каждом острие которой будет располагаться пятилучевая звезда (и так далее)

Задача D

Создать рекурсивную картинку, отображающую пятилучевую звезду, в острие каждого луча которой будет располагаться четырехлучевая звезда, в каждом острие которой будет располагаться пятилучевая звезда (и так далее) – с использованием косвенной рекурсии.

Домашнее задание

Расширить реализованный в домашнем задании к лабораторной работе №2 образ, добавив в него как минимум один рекурсивный элемент.