

Групове завдання 6

Зобразити за допомогою бібліотеки turtle правильні многокутники з різною кількістю сторін та вибрати многокутник з максимальною довжиною сторони.

Многокутники зображувати у випадкових точках екрану з випадково вибраною кількістю сторін.

Одна з сторін многокутника (нижня) паралельна осі абсцис. Для многокутника задається: кількість сторін, довжина сторони (натуральне число), координати точки, з якої починається зображення (лівий нижній кут).

Для роботи також використати бібліотеку random

Для використання turtle треба на початку програми написати

```
import turtle
```

turtle надає графічний курсор для відтворення простих зображень у графічному режимі. Мінімально потрібні дії з turtle вказано у таблиці

turtle.up()	Підняти пензель догори (припинити малювання)
turtle.down()	Опустити пензель донизу (почати малювання)
turtle.setpos(x, y)	Встановити курсор у позицію (x, y)

Наприклад, щоб зобразити лінію від точки (x1, y1) до точки (x2, y2), треба написати послідовність команд:

```
turtle.up()
```

```
turtle.setpos(x1, y1)
```

```
turtle.down()
```

```
turtle.setpos(x2, y2)
```

Для використання random треба на початку програми написати

```
import random
```

random.randrange(start, stop)	Повертає псевдовипадкове ціле число у діапазоні від start до stop-1
-------------------------------	---

Найбільший многокутник зобразити іншим кольором

Для зміни поточного кольору зображення лінії у random пишуть: turtle.pencolor(cl), де cl – потрібний колір. Колір задається рядком: 'red' або 'blue' або 'green' тощо

Діапазон кількості сторін, довжин сторони та координат точок вибрати самостійно