

# Python 3: ćwiczenia- turtle

Rozwiązanie każdego ćwiczenia zapisz w osobnym pliku o nazwie „zad\_turt\_X.py”, gdzie X to numer zadania.

1. Narysuj siatkę o wymiarach 10x10.
2. Narysuj planszę do gry w kółko i krzyżyk. Wypełnij dwa pola: w jednym kółko, w drugim krzyżyk.
3. Narysuj szachownicę czarno-białych pól, o wymiarach 8x8. Pola powinny mieć naprzemienne kolory.
4. W pętli losuj współrzędne i kolor. W wylosowanym miejscu narysuj koło.
5. Zaimplementuj znajdowanie NWW z dwóch liczb naturalnych. Wartości liczb pokazuj na odcinkach o zadanej długości.
6. Wpisz do tablicy kilka kolejnych liczb pierwszych. Narysuj „ślimaka”, gdzie kolejne boki będą miały długości kolejnych liczb pierwszych.
7. Zmodyfikuj poprzednie rozwiązanie tak, aby program sam generował tablicę liczb pierwszych o zadanej długości.