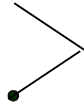


115. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

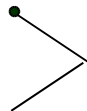
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- zmianę wielkości figury klawiszami '+' i '-';
- przesuwanie figury za pomocą kursorów ←, ↑, →, ↓;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt zaczepienia znajduje się w lewym dolnym narożniku ekranu.

116. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

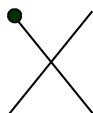
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- zmianę wielkości figury klawiszami '+' i '-';
- przesuwanie figury za pomocą kursorów ←, ↑, →, ↓;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt zaczepienia znajduje się w lewym górnym narożniku ekranu.

117. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

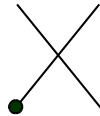
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- zmianę wielkości figury klawiszami '+' i '-';
- przesuwanie figury za pomocą kursorów ←, ↑, →, ↓;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt zaczepienia znajduje się w lewym górnym narożniku ekranu.

118. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

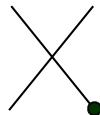
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- zmianę wielkości figury klawiszami '+' i '-';
- przesuwanie figury za pomocą kursorów ←, ↑, →, ↓;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt zaczepienia znajduje się w lewym dolnym narożniku ekranu.

119. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

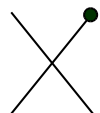
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- zmianę wielkości figury klawiszami '+' i '-';
- przesuwanie figury za pomocą kursorów ←, ↑, →, ↓;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt zaczepienia znajduje się w prawym dolnym narożniku ekranu.

120. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

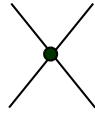
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- zmianę wielkości figury klawiszami '+' i '-';
- przesuwanie figury za pomocą kursorów ←, ↑, →, ↓;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt zaczepienia znajduje się w prawym górnym narożniku ekranu.

121. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

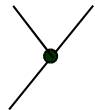
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- zmianę wielkości figury klawiszami '+' i '-';
- przesuwanie figury za pomocą kursorów ←, ↑, →, ↓;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt zaczepienia znajduje się w środku ekranu.

122. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

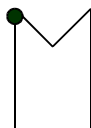
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- zmianę wielkości figury klawiszami '+' i '-';
- przesuwanie figury za pomocą kursorów ←, ↑, →, ↓;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt zaczepienia znajduje się w środku ekranu.

123. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

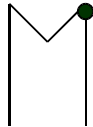
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami ←, →, ↑, ↓;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w lewym górnym narożniku ekranu.

124. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

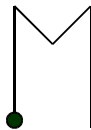
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w prawym górnym narożniku ekranu.

125. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

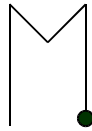
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w lewym dolnym narożniku ekranu.

126. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

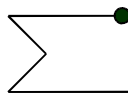
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w prawym dolnym narożniku ekranu.

127. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

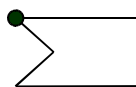
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w prawym górnym narożniku ekranu.

128. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

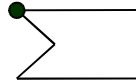
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w lewym górnym narożniku ekranu.

129. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

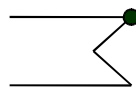
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w środku ekranu.

130. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

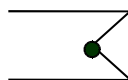
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w środku ekranu.

131. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

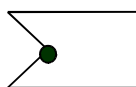
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w środku ekranu.

132. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

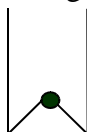
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w środku ekranu.

133. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

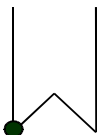
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w środku ekranu.

134. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

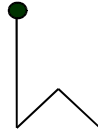
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w środku ekranu.

135. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

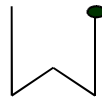
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w lewym górnym narożniku ekranu.

136. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

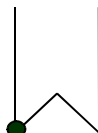
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w prawym górnym narożniku ekranu.

137. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

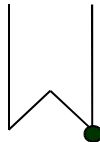
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w lewym dolnym narożniku ekranu.

138. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

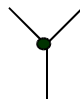
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami ←, →, ↑, ↓;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w prawym dolnym narożniku ekranu.

139. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami ←, →, ↑, ↓;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w środku ekranu.

140. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami ←, →, ↑, ↓;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w środku ekranu.

141. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w środku ekranu.

142. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

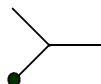
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w środku ekranu.

143. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

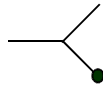
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w lewym dolnym narożniku ekranu.

144. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

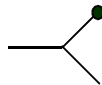
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w prawym dolnym ekranu.

145. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

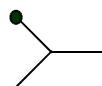
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w prawym górnym narożniku ekranu.

146. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

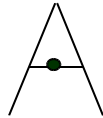
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w lewym górnym narożniku ekranu.

147. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

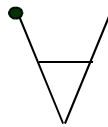
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami ←, →, ↑, ↓;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w środku ekranu.

148. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

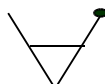
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami ←, →, ↑, ↓;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w lewym górnym narożniku ekranu.

149. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami ←, →, ↑, ↓;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w prawym górnym narożniku ekranu.

150. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

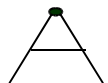
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w prawym dolnym narożniku ekranu.

151. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w środku ekranu.

152. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

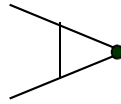
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w środku ekranu.

153. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

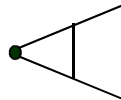
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w środku ekranu.

154. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

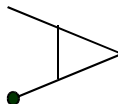
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w prawym górnym narożniku ekranu.

155. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

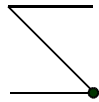
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w lewym dolnym narożniku ekranu.

156. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

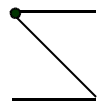
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w prawym dolnym narożniku ekranu.

157. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

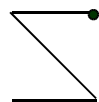
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w lewym górnym narożniku ekranu.

158. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

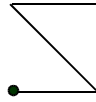
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w prawym górnym narożniku ekranu.

159. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

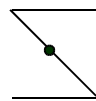
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w lewym dolnym narożniku ekranu.

160. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

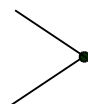
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w środku ekranu.

161. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

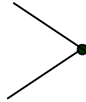
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w środku ekranu.

162. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

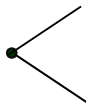
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w środku ekranu.

163. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

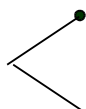
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w środku ekranu.

164. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

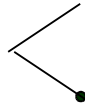
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w prawym górnym narożniku ekranu.

165. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

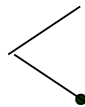
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w prawym dolnym narożniku ekranu.

166. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

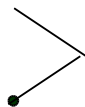
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w prawym dolnym narożniku ekranu.

167. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

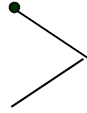
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w lewym dolnym narożniku ekranu.

168. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

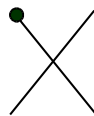
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w lewym górnym narożniku ekranu.

169. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w lewym górnym narożniku ekranu.

170. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

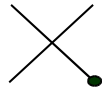
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w lewym dolnym narożniku ekranu.

171. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w prawym dolnym narożniku ekranu.

172. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

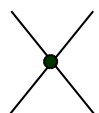
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w prawym górnym narożniku ekranu.

173. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

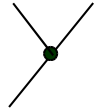
- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- powiększanie oraz zmniejszanie rozmiaru figury za pomocą klawiszy + i -;
- ograniczenie przesuwania i rozmiarów figury do obszaru ekranu;



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w środku ekranu.

174. Napisz program rysowania znakiem ASCII poniższej figury. Program powinien umożliwić:

- wybór znaku kodu ASCII;
- wczytanie początkowych rozmiarów figury;
- przesuwanie figury klawiszami \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow ;
- ograniczenie przesuwania do obszaru ekranu.



Uwaga: punkt początkowy (kropka) znajduje się w środku ekranu.