

DAT120 øving 3: Problemløsning

Læringsmål

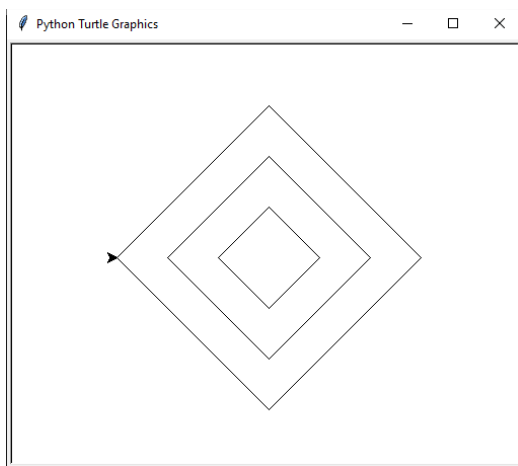
Du skal lære å formulere og programmere en løsning på et litt mer komplisert problem.

Oppgave

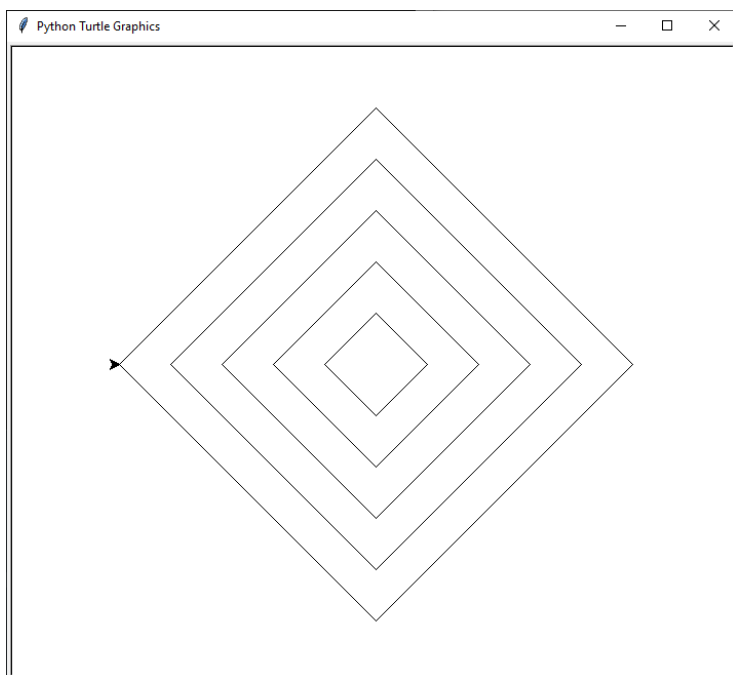
Lag et program som bruker turtle graphics tegner ut en serie diamanter, den ene utenfor den andre. Brukeren skal angi hvor mange diamanter den skal tegne opp. Figurene under viser hva den skal tegne opp for 3 og 5 diamanter.

Husk: For å løse dette, tenk over hvilke delproblemer du trenger å løse og løs deretter hvert delproblem for seg. Tegn et flytskjema og/eller skriv en algoritme som punktliste før du starter å programmere.

Eksempel på utseende, 3 diamanter:



Eksempel på utseende, 5 diamanter:



Frivillig: Endre programmet slik at annenhver diamant er fylt med svart og annenhver er fylt med hvit. Start med å fylle med svart. Under er det et eksempel med 5 diamanter. Du kan også prøve deg på mer enn to farger.

