

TEST: PROGRAMOVANIE – OPAKOVANIE I.

Meno a priezvisko:

Trieda:

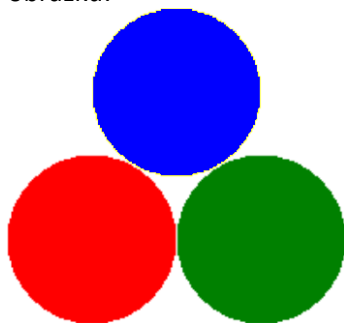
Dátum:

ÚLOHA 1

Počet bodov:

z 2 bodov

Vytvorte program **uloha1.py** na vykreslenie symbolu predstavujúceho grafický model RGB, ktorý je uvedený na obrázku:



ÚLOHA 2

Počet bodov:

z 2 bodov

Na obrázku je vykreslená ozdobná čipka podľa určitého pravidla. V obrázku vyznačte vzory, ktoré sa opakujú:



Zapíšte čo najstručnejším spôsobom popis uvedeného obrázka:

ÚLOHA 3

Počet bodov:

z 1 bodu

Doplňte v programe **uloha3.py** na vhodné miesto potrebnú inštrukciu, aby bolo možné vykresliť nasledujúci obrázok:



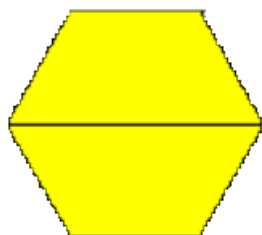
```
import turtle
tabula = turtle.Screen()
pero = turtle.Turtle()
pero.penup()
for i in range(10):
    pero.dot(40, 'orange')
    pero.forward(40)
tabula.mainloop()
```

ÚLOHA 4

Počet bodov:

z 2 bodov

Navrhnite vlastnú funkciu **lichobeznik()** pre vykreslenie rovnoramenného lichobežníka s dĺžkou ramien 50 bodov a dĺžkou základní 100 a 50 bodov a vytvorte program **uloha4.py** na vykreslenie uvedeného obrázku, v ktorom použijete funkciu **lichobeznik()** :



ÚLOHA 5

Počet bodov:

z 3 bodov

Navrhnite funkciu **slnko()**, pomocou ktorej vykreslí program **uloha5.py** slnko podľa obrázku:



```
import turtle
pero = turtle.Turtle()
tabula = turtle.Screen()
```

```
slnko()
tabula.mainloop()
```