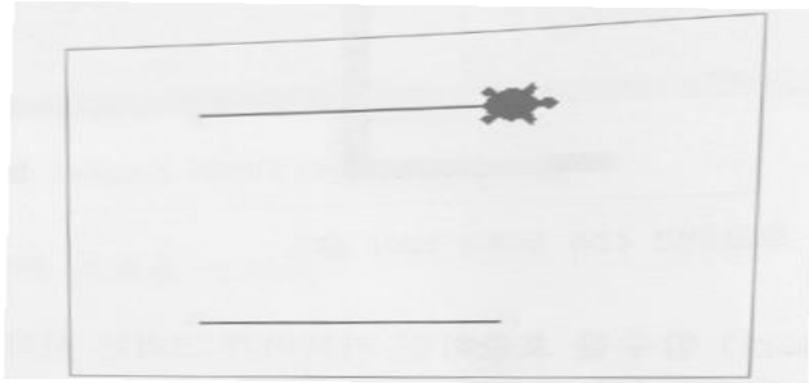


### <문제1>

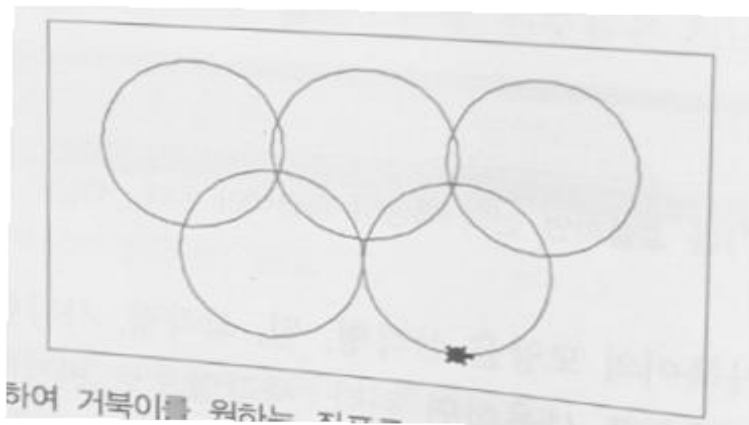
터틀 그래픽에서 거북이가 이동할 때 선이 그려지지 않게 하려면 `t.up()`하여 펜을 들 수 있다. 반대로 `t.down()`은 펜을 내려놓는 명령어이다. 거북이를 화면 좌표 (100,200)으로 이동시키려면 `t.goto(100,200)`을 호출한다. 이들 명령어를 조합하여 다음과 같은 그림을 그려 보자



(힌트) 터틀 그래픽의 좌표계는 수학 좌표계와 동일하다. 화면 중앙이 원점 (0,0)이 된다.

### <문제2>

터틀 그래픽에서 `t.circle(100)`이라고 입력하고 실행하면 화면에 반지름이 100인 원이 그려진다. 이들 명령어를 조합하여서 화면에 오륜기를 그리는 프로그램을 작성해 보자



(힌트) `goto()`를 이용하여 거북이를 원하는 좌표로 이동시킨다. 이동시키면서 선이 그려지지 않게 하려면 `up()`을 호출한다. 다시 선을 그리려면 `down()`을 호출한다.