



Infokup

Državno natjecanje / Osnovna škola (do 5. raz.)

Algoritmi (Logo)



Agencija za odgoj i obrazovanje
Education and Teacher Training Agency



MINISTARSTVO ZNANOSTI, OBRAZOVANJA
I ŠPORTA REPUBLIKE HRVATSKE

udruga mladih programera
dump



Glavni sponsor



Mali sponzori



Medijski pokrovitelji



Microsoft

Microsoft | Innovation Center
Split

Microsoft | Innovation Center
Varaždin



Sadržaj

Zadatak: ZVIZSPIR	2
Zadatak: RABAC.....	3
Zadatak: CVIJET	4
Zadatak: NOTE	5



Zadatak: ZVIZSPIR

30 bodova

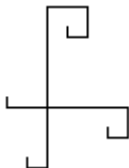
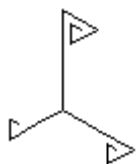
Napišite proceduru `zvizspir :n :a :b` koja crta zvijezdu kao na slikama dolje. Zvijezda ima `:n` krakova ravnomjerno raspoređenih. Prvi krak se sastoji od linije duljine `:a` na koju se nastavlja spirala koja liči na pravilni `:n`-terokut, samo joj je prva stranica duljine `:a`, a svaka sljedeća je za `:b` kraća. Crtanje spirale se nastavlja sve dok je duljina stranice veća od nule. Sljedeći krak se sastoji od dužine duljine `:a - :b`, te spirale, kojoj je duljina početne stranice `:a - :b`, a svake sljedeće je za `:b` kraća...

`:n` je prirodni broj veći od 2, a `:a` i `:b` su brojevi veći od nule.

Primjeri:

ZVIZSPIR 3 100 20

ZVIZSPIR 4 100 20



Program snimite pod imenom **ZVIZSPIR.LGO**

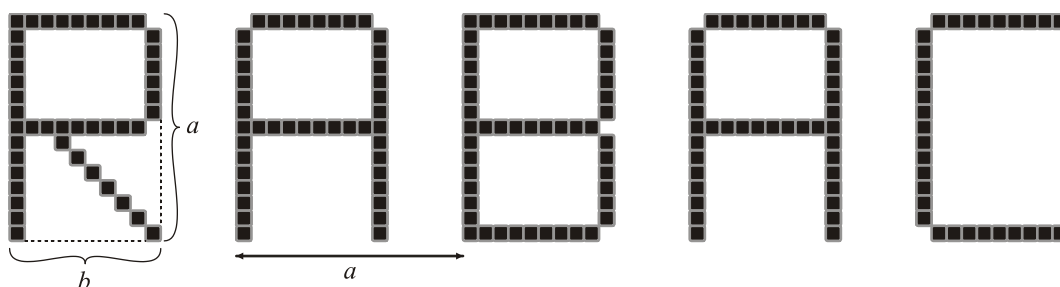


Zadatak: RABAC

30 bodova

Napišite proceduru `RABAC :a :b` koja briše ekran i crta natpis RABAC, kao na slici dolje. Visina svakog slova je $:a$, dok mu je širina $:b$. Razmak između slova je $:a - :b$.

Na slici ispod je primjer kada $:a$ ima vrijednost 15, a $:b$ 10 (kvadratići predstavljaju točke na ekranu).



$:a$ je neparan prirodni broj veći ili jednak od 5, a $:b$ je prirodni broj veći od $:a / 2$ i manji od $:a$. Brojevi će biti takvi da lik ne prelazi rubove ekrana.

Ukoliko slovo ima zaobljenost na nekom mjestu, ostvarujemo ju tako da samo nedostaje jedna točka u vrhu, a kosu crtu slova R crtamo pod kutom 45 stupnjeva, počevši od donjeg desnog ruba slova.

Program snimite pod imenom **RABAC.LGO**



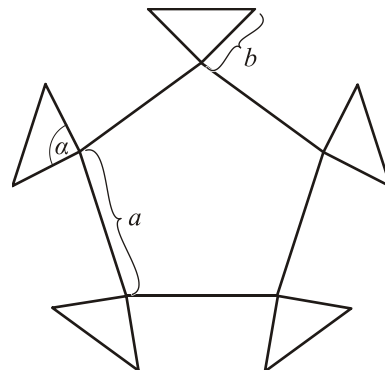
Zadatak: CVIJET

60 bodova

Napišite proceduru `CVIJET :n :a :alfa :b` koja briše ekran i crta cvijet kao na slici desno. Središte cvijeta je pravilni n -terokut sa stranicama duljine a . U svakom vrhu n -terokuta se nalazi jednakokračni trokut sa vršnim kutom α i krakovima duljine b , koji treba biti ravnomjerno zakrenut prema van.

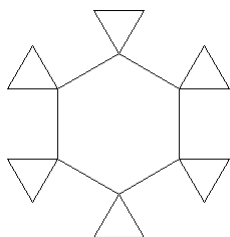
Na slici desno je primjer kada n ima vrijednost 5, a α je 90.

n je prirodni broj veći od 2, a i b su brojevi veći od nule, a α je broj između 0 i 360. Ulazni parametri će biti takvi da lik ne prelazi rubove ekrana.



Na slici dolje je primjer:

`CVIJET 6 70 60 50`

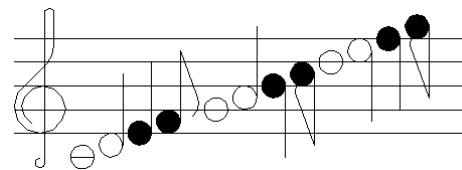


Program snimite pod imenom **CVIJET.LGO**



Zadatak: NOTE

80 bodova



Napišite proceduru `note :n :a :b :c` koja briše ekran i crta notno crtovlje kao na slici desno.

Notno crtovlje se sastoji od violinskog ključa, te 5 horizontalnih linija.

Violinski ključ počinjemo crtati spiralom. Spirala se počinje crtati od 45 stupnjeva nalijevo. Spirala se sastoji od 5 četvrtina pravilnog $4 \cdot n$ -terokuta nadesno. Duljina stranice prve četvrtine je a , druge je za jedan veća, ..., a posljednje je za 4 veća. Nakon spirale dolazi linija duljine $n \cdot a$, pa osmina pravilnog $8 \cdot n$ -terokuta duljine stranice a nalijevo, pa linija duljine $n \cdot a$, pa polovina pravilnog $2 \cdot n$ -terokuta duljine stranice $a / 2$ nalijevo. Nakon toga dolazi linija duljine $5 \cdot n \cdot a$, pa tri četvrtine pravilnog $4 \cdot n$ -terokuta duljine stranice $a / 4$ nadesno.

Na slici gore je primjer `NOTE 3 10 450 5`

Nakon toga treba nacrtati 5 horizontalnih linija duljine b , tako da spirala violinskog ključa dodiruje prvu i treću liniju i počinje od lijevog ruba violinskog ključa. Nakon toga treba nacrtati prvih 12 nota (počevši od note C). Razmak između svake 2 note (i od violinskog ključa) je c . Ukoliko neka nota prelazi dalje od kraja linija duljine b , treba preći u novi red, nacrtati novi violinski ključ, i novih 5 horizontalnih linija, te s tom notom započeti liniju. Violinski ključ u toj novoj liniji treba biti ispod prethodnog, a vertikalni razmak među njima treba biti također c .

12 nota treba nacrtati tako da crtamo cijelu notu (prvi C ima horizontalnu liniju kroz notu), pa polovinku, pa četvrtinku, pa osminku, te postupak ponoviti 3 puta. Cijela nota je kružnica s radijusom koliki je i *razmak* među horizontalnim linijama. Polovinka ima još i vertikalnu liniju duljine $3 \cdot \text{razmak}$, četvrtinka je ispunjena iznutra, a osminka ima još i kvačicu. Kvačica se sastoji od linije duljine $2 \cdot \text{razmak}$ pod kutem 20 stupnjeva, te četvrtine pravilnog $4 \cdot n$ -terokuta sa stranicom duljine *razmak* / n .

Ukoliko je nota ispod treće linije crtovlja (prvih 6 nota), kvačica joj se crta prema gore, a u protivnom prema dolje.

n je prirodni broj, a i b su brojevi veći od nule, a c je veći ili jednak nuli.

Ulazni podaci će biti takvi da lik ne prelazi rubove ekrana, a b će biti takav da u liniju stanu barem dvije note.

Na slici dolje desno je primjer `NOTE 2 20 260 2`

Program snimite pod imenom **NOTE.LGO**

