

1. zadatak

TROKUTI

30 bodova

Napiši proceduru

TROKUTI :d

kojom se crtaju na zaslonu monitora trokuti kao što je prikazano na slici desno.

Svaki trokut je jednakostraničan (istostraničan) .

Ulazni podatak

:d

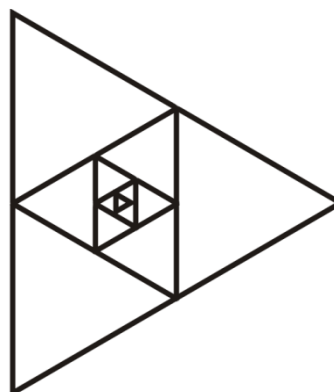
predstavlja duljinu stranice (koraci kornjače) najvećeg, vanjskog (početnog) trokuta u kojem se nalaze svi manji. Trokuti se prestanu crtati kad smanjivanjem postanu manji od jednog (1) kornjačinog koraka.

Primjer pokretanja (poziva) procedure:

```
cs trokuti 120
```

Važna napomena:

Svaki vrh svakog trokuta dodiruje stranicu vanjskog trokuta točno na polovici njene duljine.



Na čvrsti disk računala spremi program s nazivom: **TROKUTI.LGO**

Napisati funkciju

GUZDA :LISTA

koja prima kao jedan, jedini ulazni podatak jednu listu

:LISTA

(skup riječi u kutnim zagradama) koja predstavlja neku rečenicu kao npr.:

```
[Danas je krasno vrijeme!]
```

Funkcija vraća novu listu u kojoj je svaki samoglasnik zamjenjen slovom "u".

To znači da se za gornju listu (primjer) dobije kao rezultat:

```
Dunus ju krusnu vrujumu!
```

Primjer upisa broj 1:

```
guzda [Danas je krasno vrijeme!]  
You don't say what to do with [Dunus ju krusnu vrujumu!]
```

Primjer upisa broj 2:

```
pr guzda [Danas je krasno vrijeme!]  
Dunus ju krusnu vrujumu!
```

Na čvrsti disk računala spremiti program s nazivom: **GUZDA.LGO**

3. zadatak

FLEKA

70 bodova

Procedura

FLEKA :BR :DUZ :KRAC

ima tri ulazna podatka.

Prvi

:BR

određuje koliko krakova ima glavna fleka (to je prirodni broj veći od 2), drugi

:DUZ

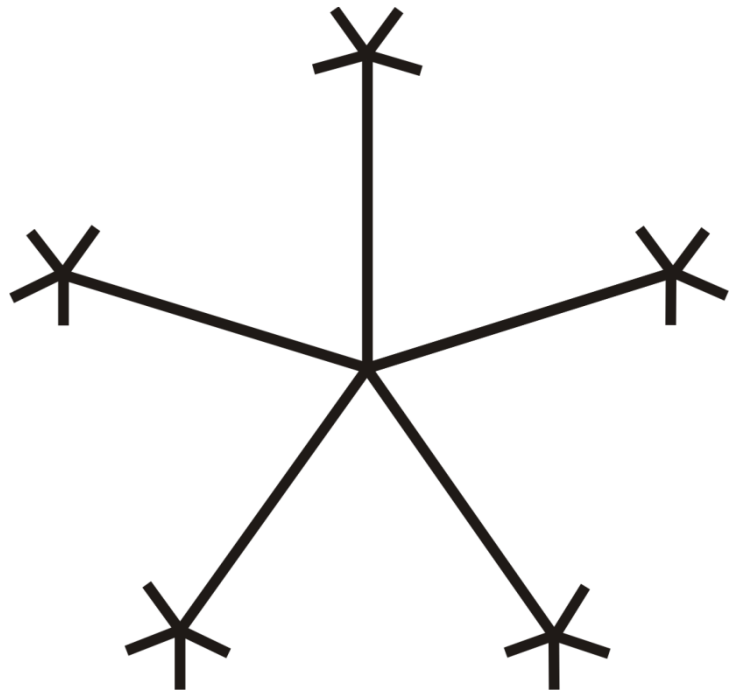
duljinu krakova glavne fleke (broj veći od nule), a treći

:KRAC

za koliko je kraći krak iste takve fleke koja se nalazi na krajevima svih krakova prve, glavne fleke (broj veći od nule).

Primjer poziva procedure:

cs fleka 5 50 40

Na čvrsti disk računala spremiti program s nazivom: **FLEKA.LGO**