



21. siječnja 2014. od 9:00 do 11:00

Infokup 2014

Školsko natjecanje / Osnovna škola (6. razred)

Algoritmi (Logo)

Sadržaj

Zadatak: SLOVOE	1
Zadatak: SESTE	2
Zadatak: STUBE	3



Agencija za odgoj i obrazovanje
Education and Teacher Training Agency



MINISTARSTVO ZNANOSTI, OBRAZOVANJA
I ŠPORTA REPUBLIKE HRVATSKE



Zadatak: SLOVOE

50 bodova

Zadatak: SLOVOE

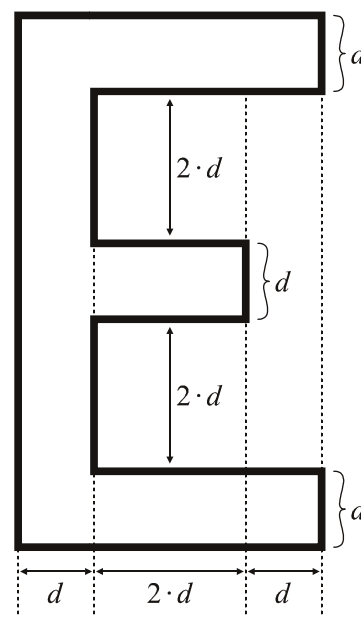
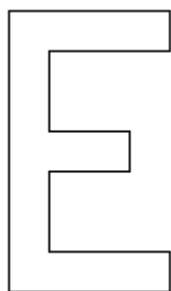
50 bodova

Napišite proceduru `SLOVOE` : d koja briše ekran i crta slovo E, kao na slici desno.

: d je broj veći od nule.

Pozicija lika na ekranu nije bitna.

Primjer: `SLOVOE 20`



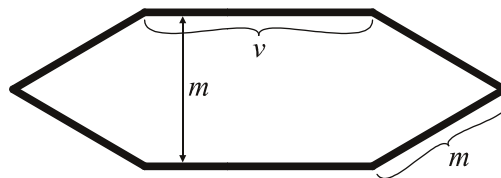
Napomena: Program spremite pod imenom **SLOVOE.LGO**.



Zadatak: SESTE

50 bodova

Napišite proceduru `SESTE :a :b` koja briše ekran i crta šesterokut kao na slici desno. Duljina horizontalnih linija je veći od brojeva `:a` i `:b` (na slici desno v), dok je duljina kosih linija manji od brojeva `:a` i `:b` (na slici desno m).
`:a` i `:b` su brojevi veći od nule.



Pozicija lika na ekranu nije bitna.

Primjer:
`SESTE 100 200`
`SESTE 200 100`



Napomena: Program spremite pod imenom **SESTE.LGO**.



Zadatak: STUBE

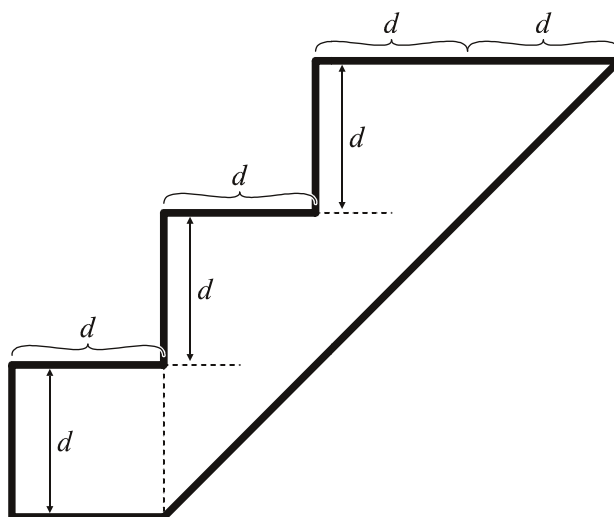
50 bodova

Napišite proceduru `STUBE :n :d` koja briše ekran i crta stepenište s n stepenica, svaka stepenica se sastoji od jedne horizontalne i jedne vertikalne linije duljine d . Na početku i na kraju stepeništa je horizontalna linija duljine d ulijevo. Krajeve tih linija treba spojiti kosom linijom (kao na slici desno).

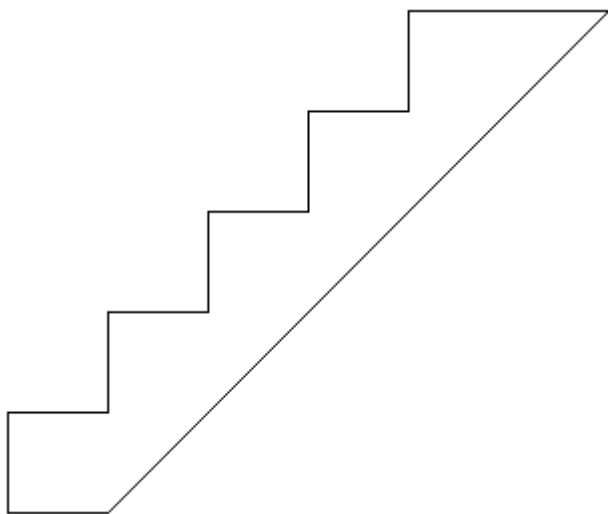
Na slici desno je primjer kada n ima vrijednost 3.

n je prirodni broj, a d je broj veći od nule. Parametri će biti takvi da lik ne prelazi rubove ekrana.

Pozicija lika na ekranu nije bitna.



Primjer: `STUBE 5 50`



Napomena: Program spremite pod imenom **STUBE.LGO**.