

Wybrane elementy informatyki

Python 05

mgr inż. Kinga Domańska

15 maja 2019

Grafika żółwia

Zadanie 1. Używając grafiki żółwia oraz znanych instrukcji iteracyjnych napisz program, który narysuje trójkąt równoramienny.

Zadanie 2. Używając grafiki żółwia oraz znanych instrukcji iteracyjnych napisz program, który narysuje kwadrat.

Zadanie 3. Używając grafiki żółwia oraz znanych instrukcji iteracyjnych napisz program, który narysuje pięciokąt foremny.

Zadanie 4. Używając grafiki żółwia oraz znanych instrukcji iteracyjnych napisz program, który narysuje sześciokąt foremny.

Zadanie 5. Używając grafiki żółwia oraz znanych instrukcji iteracyjnych napisz program, który narysuje ośmiokąt foremny.

Zadanie 6. Używając grafiki żółwia oraz znanych instrukcji iteracyjnych napisz program, który narysuje dziesięciokąt foremny.

Zadanie 7. Używając grafiki żółwia oraz znanych instrukcji iteracyjnych napisz program, który narysuje dwunastokąt foremny.

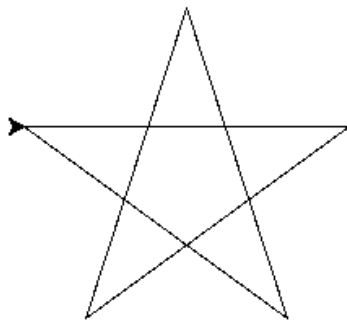
Zadanie 8. Używając grafiki żółwia oraz znanych instrukcji iteracyjnych napisz program, który narysuje piętnastokąt foremny.

Zadanie 9. Używając grafiki żółwia oraz znanych instrukcji iteracyjnych napisz program, który narysuje osiemnastokąt foremny.

Zadanie 10. Używając grafiki żółwia oraz znanych instrukcji iteracyjnych napisz program, który narysuje dwudziestokąt foremny.

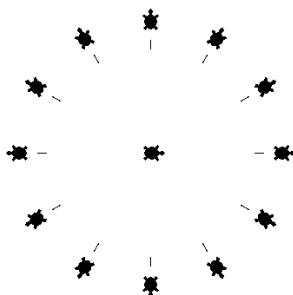
Zadanie 11.

Używając grafiki żółwia napisz program rysujący poniższy kształt:



Wskazówka: Spróbuj "narysować" ten kształt na kartce papieru. Zaobserwuj ile potrzeba obrotów, aby tego dokonać.

Zadanie 12. Używając grafiki żółwia napisz program rysujący następującą tarczę zegara:



Zadanie 13. Używając grafiki żółwia stwórz własną kompozycję.