

## 1. zadatak

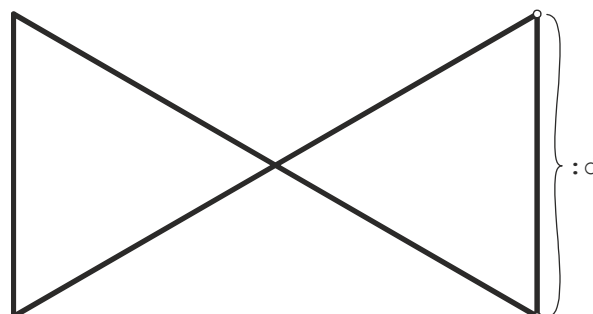
## LEPTIR

30 bodova

Napišite proceduru

**LEPTIR :d**

koja crta leptir, kao na slici desno. Leptir se sastoji od dva jednakostranična (istostranična) trokuta sa stranicama duljine **:d**, koji se dodiruju u jednom vrhu.



**:d** je broj veći od nule.

Primjer pokretanja (poziva) procedure:

```
cs leptir 100
```

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

---

**2. zadatak**

**ORMAR**

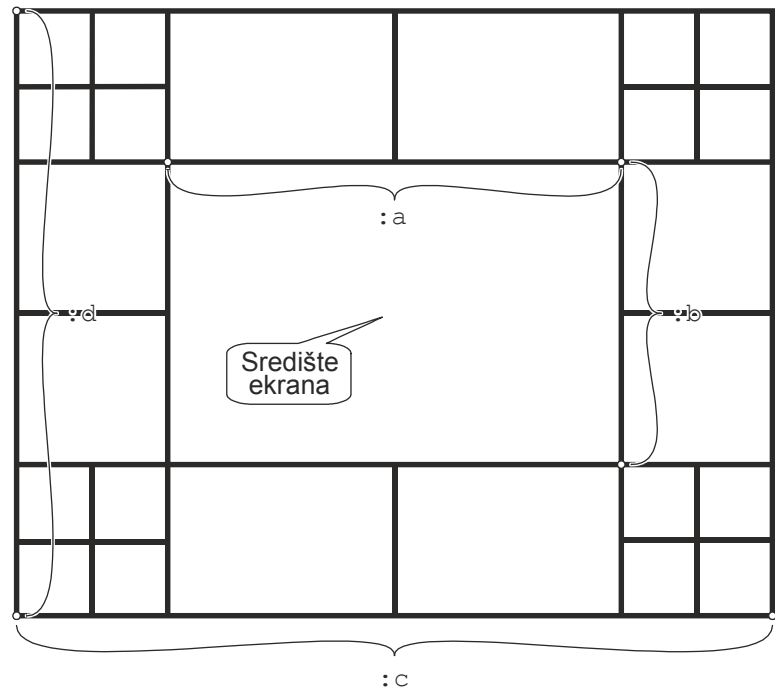
**50 bodova**

Napišite proceduru

**ORMAR :a :b :c :d :n**

koja briše ekran i crta ormar s televizorom. Televizor je pravokutnik sa stranicama **:a** i **:b** i središtem u sredini ekrana.

Ormar je pravokutnik sa stanicama **:c** i **:d** i središtem također u sredini ekrana. U dijelu ormara sa strana televizora se nalazi **:n** vodoravnih pretinaca, u dijelu ispod i iznad ormara je **:n** vertikalnih pretinaca, a u kutovima **:n** puta **:n** četvrtastih pretinaca.



**:a**, **:b**, **:c** i **:d** su brojevi veći od nule i takvi da je **:a < :c** i **:b < :d**, a **:n** je prirodni broj.

Na slici desno je primjer kada **:n** ima vrijednost 2.

Primjer pokretanja (poziva) procedure:

```
ormar 60 40 100 80 2
```

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

## 3. zadatak

## TROKUTI

70 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**

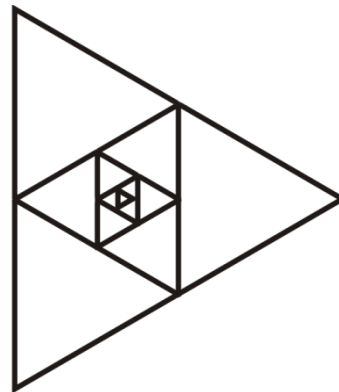
predstavlja duljinu stranice (koraci kornjače) najvećeg, vanjskog (početnog) trokuta u kojem se nalaze svi manji. Trokuti se prestanu crtati kad smanjivanjem postanu manji od jednog (1) kornjačinog koraka.

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 spremiti program s nazivom: **TROKUTI.LGO**

---