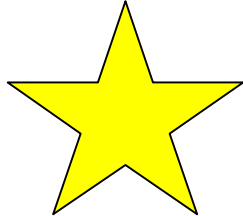




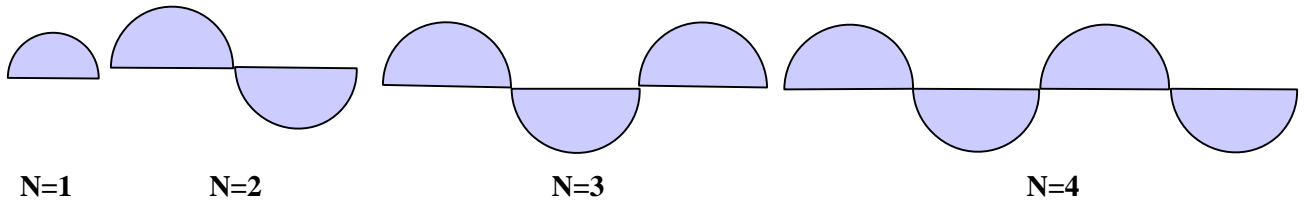
# IGePeHa-BOJ

## 1. kategória - programátorská časť

1. Napíšte v Imagine procedúru, ktorá nakreslí domček jedným ťahom
2. Napíšte v Imagine procedúru, ktorá nakreslí panáčika (dievčatko alebo chlapca) pomocou štvorcov a elíps
3. Napíšte v Imagine procedúru, ktorá nakreslí hviezdu (pri každom novom kreslení bude hviezda vždy inej farby)



4. Napíšte procedúru, ktorá na základe vstupu N nakreslí daný obrázok, tak že polkruhy môžete kresliť len pomocou príkazov dopredu... vľavo....., vpravo...





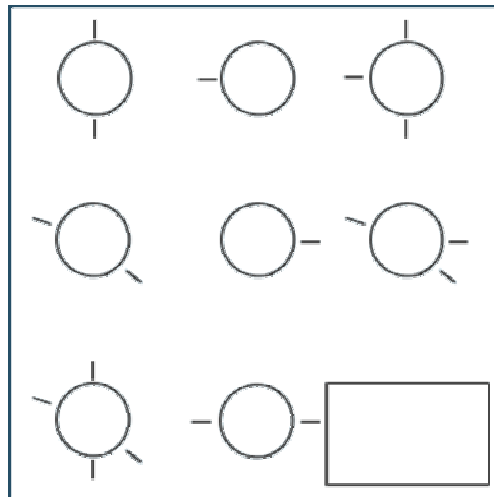
# IGePeHa-BOJ

## 1. kategória - algoritmická časť

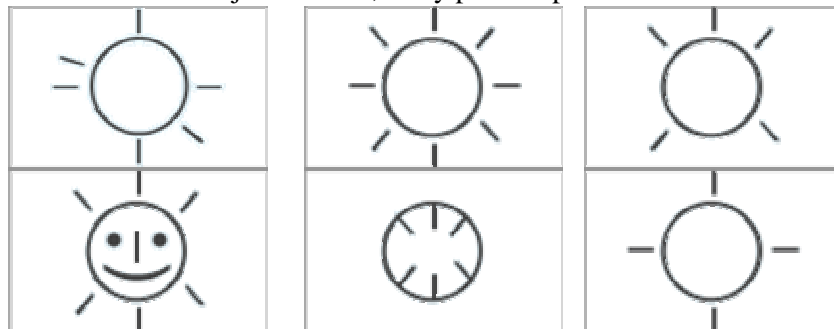
1. Doplňte príkazy do procedúry tak, aby procedúra kreslila štvorec

```
viem stvorec .....  
  opakuj .....  
  [  
    do :a  
    vl .....  
  ]  
koniec
```

- 2.



Zakrúžkujte obrázok, ktorý patrí na prázdne miesto



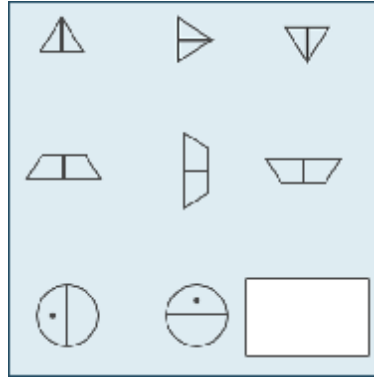
3. Doplňte niektoré príkazy v procedúra tak, aby procedúra kreslila pravouhlý trojuholník, kde a,b sú odvesny

```
viem trouholnik :a :b  
  do .....  
  vl .....  
  do .....  
  domov  
koniec
```

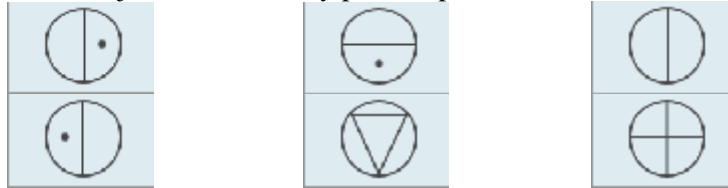


4.

# IGePeHa-BOJ



Zakrúžkujte obrázok, ktorý patrí na prázdne miesto



5. Doplňte príkazy do procedúry kvet tak, aby farba pera bola olivova4 aby sa kreslenie kvetu začínalo a končilo na rovnakom mieste a aby stonka bola vyššia alebo rovná ako 10 a nižšia alebo rovná 100

viem kvet

nechfp " .....

nechhp 3

urobtu "v .....+ nahodne .....

pd

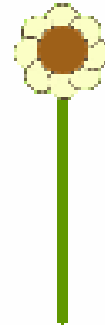
do :v

ph

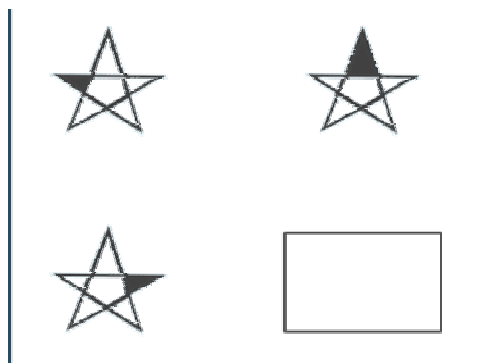
odtlac

vz .....

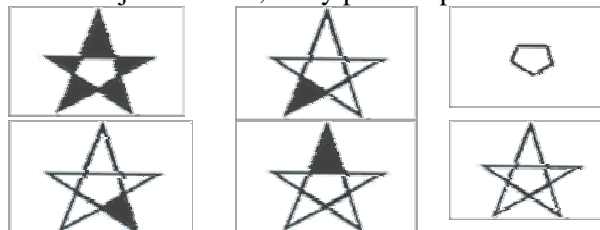
koniec



6.



Zakrúžkujte obrázok, ktorý patrí na prázdne miesto

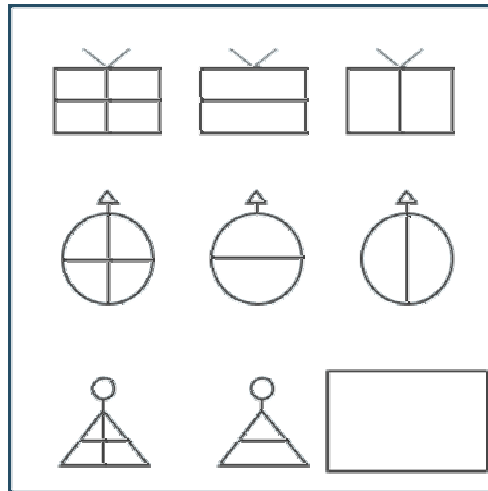




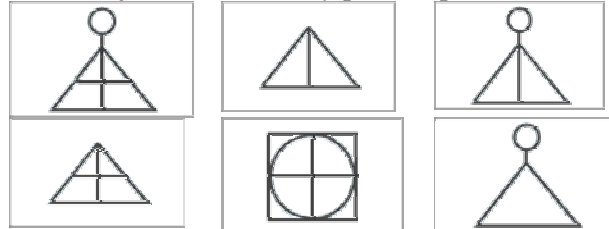
# IGePeHa-BOJ

7. Napíšte príkazy, aby sa nakreslili 100 čiar, ktoré sú náhodnej hrúbky, náhodnej farby, náhodnej dĺžky a otočené o náhodný uhol

8.



Zakrúžkujte obrázok, ktorý patrí na prázdne miesto



9. Doplňte príkazy tak, aby sa nakreslil zadaný obrázok (vždy sa nakreslí snehuliak inej farby)

viem snehuliak

nechfp .....

nechhp .....

bodka

nechhp .....

do .....

bodka

nechhp .....

do .....

bodka

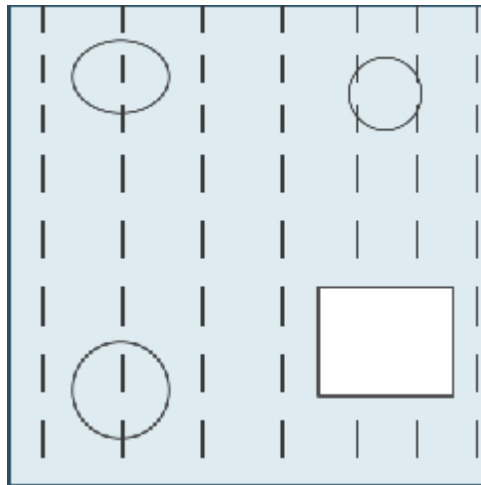
koniec



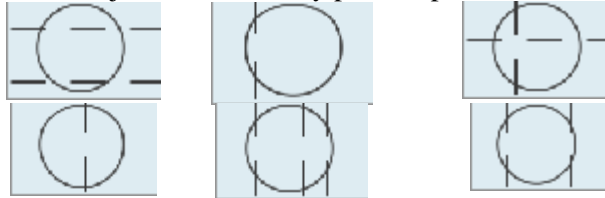


10.

# IGePeHa-BOJ



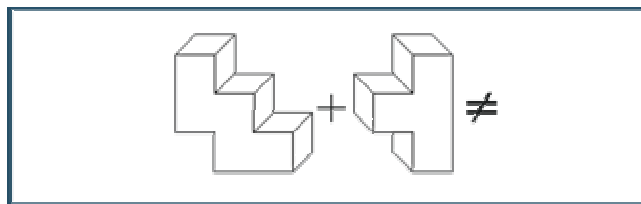
Zakrúžkujte obrázok, ktorý patrí na prázdne miesto



11. Oprav, dopln a vmaž (ak je to potrebné) príkazy tak, aby procedúra vykreslila modrý štvorec so stranou dlhou 60.

```
viem štvorec
  nechfp "zelena
  nechhp 4
  opakuj ..... [do 50 vl 120]
koniec
```

12.



Zakrúžkujte obrázok (obrázky), ktorý nedostaneme spojením týchto dvoch útvarov





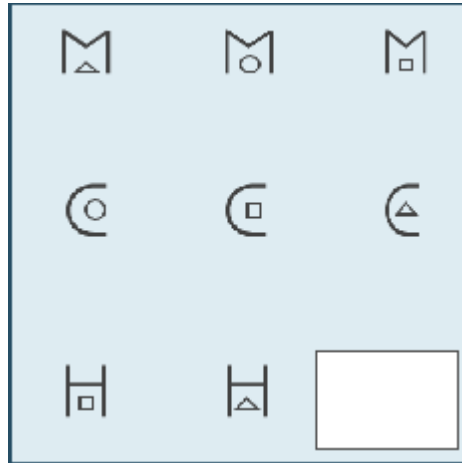
# IGePeHa-BOJ

13. Mate príkazy opakuj 30 [do 2 cakaj 100]

Odpovedzte na otázky

- a. Čo nakreslia príkazy
- b. Ako dlho to bude trvať
- c. Akú to bude mať dĺžku

14.



Zakrúžkujte obrázok, ktorý patrí na prázdne miesto



15. Doplňte príkazy do procedúry *mozaika*. Zoberie sa farba bodu na ktorom stojí korytnačka a spraví sa bodka veľká 80 počká 60 a zmení náhodnú pozíciu. Opakuje sa to uvedení počet krát.

viem mozaika .....

opakuj .....

[

  nechfp .....

  bod .....

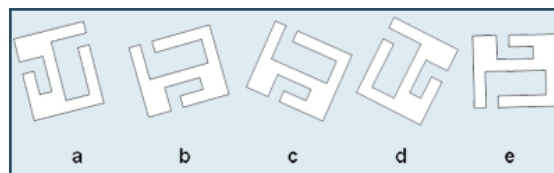
  cakaj .....

  nechpoz .....

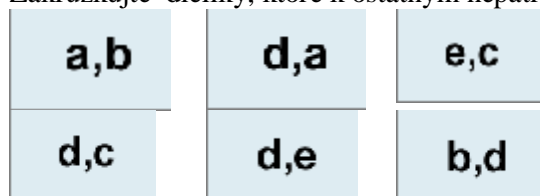
]

koniec

16.



Zakrúžkujte dieliky, ktoré k ostatným nepatria





# IGePeHa-BOJ

17. Upravte procedúru tak, aby sa vykreslil rovnostranný trojuholník

**Viem trojuholník**

**Do 50**

**VI 90**

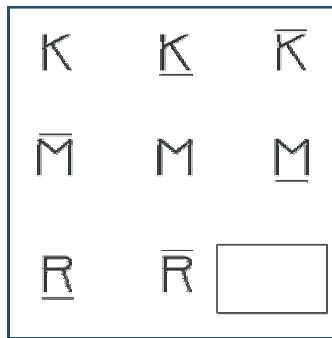
**Do 29**

**VI 120**

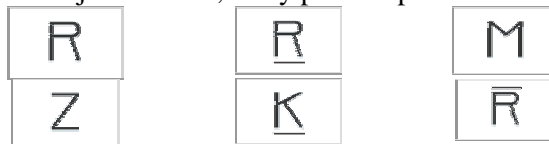
**Do 70**

**Koniec**

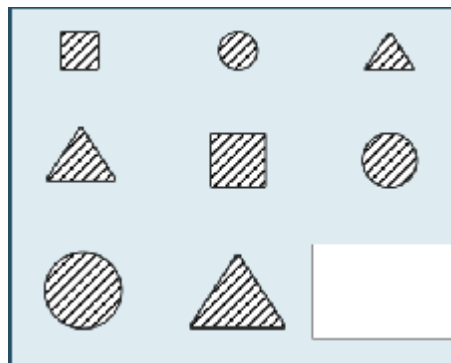
18.



Zakrúžkujte obrázok, ktorý patrí na prázdne miesto



19.



Zakrúžkujte obrázok, ktorý patrí na prázdne miesto

