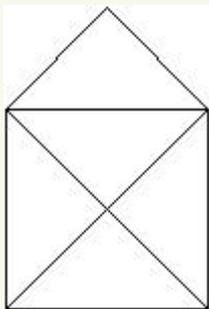
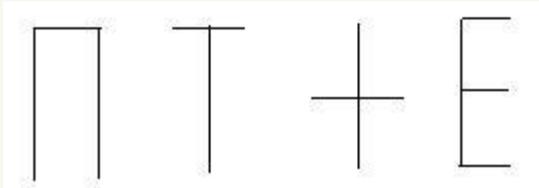


Задания по теме программирование в среде ЛогоМиры

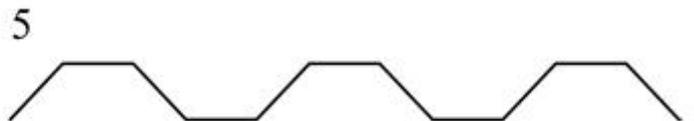
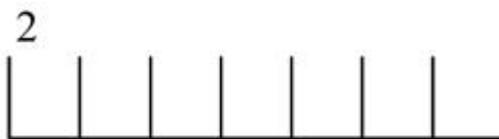
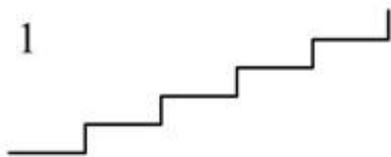
Задание 1. Нарисуйте следующие фигуры, введя последовательность команд для рисования любым известным вам способом (набирая по одной или по несколько команд в строке или используя уже имеющиеся в окне команды):



Задание 2. Задачи на применение циклического оператора.

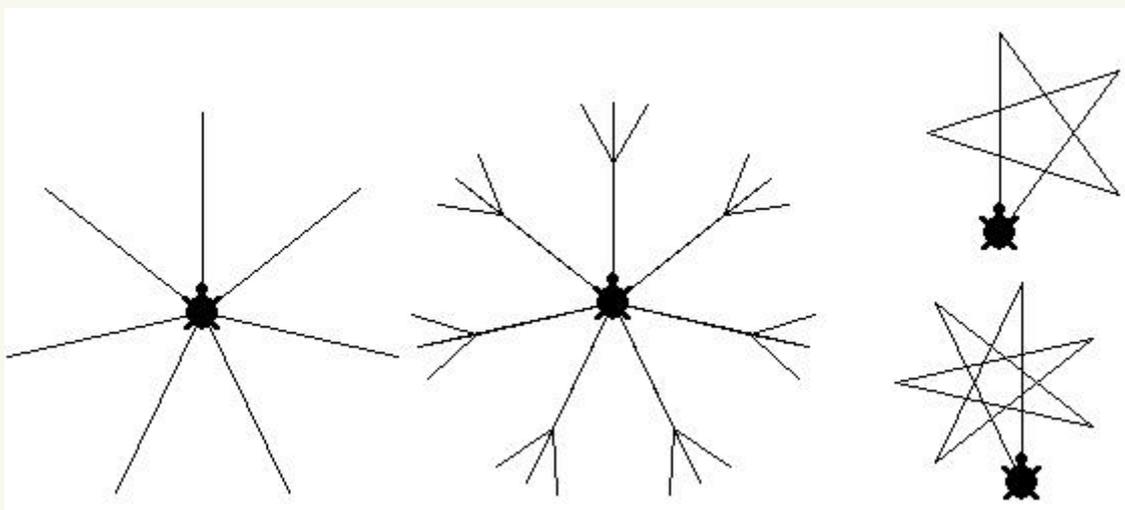
Создайте 7 листов с одной черепашкой на каждом листе. Напишите для каждой черепашки 2 процедуры: первая рисует один элемент узора, во второй вызывается первая так, чтобы

создавался нужный узор.



Задание 3 №3. Задачи на применение циклического оператора.

В новом проекте на одном листе создайте 4 черепашки, каждая из которых нарисует приведенный ниже рисунок.



Задание № 4. Метод координат. Координатная плоскость. Нахождение координат точек на плоскости.

Задача 5. Создайте новый проект и в этом проекте 9 листов. На каждом листе создайте черепашку, каждая из которых нарисует один из рисунков. Чтобы увидеть рисунок, перейдите по ссылке с номером и названием соответствующего рисунка.

