1. feladat: Robot vezérlés (60 pont)

Egy robot pálya kirajzolása lesz a feladatod. Készítsd el a pálya :oszlop :sor :méret eljárást, amely kirajzolja a megfelelő pályát! Paraméterként a pálya oszlopainak és sorainak számát, valamint a pályát alkotó négyzetek oldalhosszát adjuk meg.

Az egyes sorok mögött tüntesd fel a sorszámot, az oszlopok felett pedig az oszlop betűjelét A-tól kezdve! *Segítség*! Imagine Logóban a jel 65 parancs az A betűnek felel meg, a jel 66 parancs a B betűnek, és így tovább. A pálya jobb alsó cellájába kell a célt  kirajzolni!

Készíts egy robot :oszlop :sor :méret eljárást, amely az adott helyen kirajzolja a robotot !

Készíts egy fal :oszlop :sor :méret eljárást, amely a kirajzolt pálya adott helyét kitölti feketével!

|  |  |
| --- | --- |
|  | pálya 10 6 40  robot 9 1 40  fal 1 3 40  fal 10 1 40  fal 10 5 40 |
| Mintafuttatás | |

2. feladat: Tűzés (30 pont)

Biztos Te is láttál már olyan párnát, amelyen a díszítést színesen varrott sorok alkották. Ezt a díszítési módot tűzésnek hívják. Készítsd el a tűzés1 :méret és a tűzés2 :méret eljárásokat, amelyek kirajzolják az ábrának megfelelő mintákat! A :méret paraméter az ábrákon a nagy négyzetek oldalhossza. A külső vonalak feketék, a belső vonalak színesek legyenek, pirosak és kékek!

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| tűzés1 100 | tűzés2 100 |