1. feladat: Robot vezérlés (60 pont)

Készítsd el a parancsot, 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*: a sorszámokat és a betűjeleket a rajzolásra használt szereplő vektorgrafikus jelmezeiként hozd létre, majd mindig a megfelelő jelmez beállítását követően készíts a szereplőről lenyomatot! A pályának legfeljebb 10 oszlopa és 6 sora lehet.

pálya oszlop sor méret

A pálya jobb alsó cellájába kell a célt  kirajzolni!

Készíts egy parancsot, amely az adott helyen kirajzolja a robotot !

robot oszlop sor

Készíts egy parancsot, amely a kirajzolt pálya adott mezőjébe egy négyzetet rajzol! Készíts egy parancsot, amely a megadott helyre egy adott irányú nyilat rajzol! A szög értékek és az irányok között az alábbi kapcsolat legyen!

fal oszlop sor méret

nyíl oszlop sor méret szög

|  |  |
| --- | --- |
| **Szög** | **Nyíl** |
| 0 |  |
| 90 |  |
| 180 |  |
| 270 |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | pálya 10 6 30  robot 9 1 30  fal 1 3 30  fal 10 1 30  fal 10 5 30  nyíl 1 5 30 90  nyíl 1 6 30 0  nyíl 7 6 30 270  nyíl 7 1 30 180 |
| Mintafuttatás | |

2. feladat: Foltvarrás (30 pont)

Biztos Te is láttál már olyan párnát vagy takarót, amelyen a díszítést színes anyagdarabkák összevarrásával készítették. Ezt a díszítési módot foltvarrásnak hívják. Készítsd el a és a parancsokat, amelyek kirajzolják az ábrának megfelelő mintákat! A méret paraméter az ábrákon a nagy négyzetek oldalhossza. Helyezz el pöttyöket az ábrákban piros és kék színnel!

foltvarrás1 méret

foltvarrás2 méret

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| foltvarrás1 200 | foltvarrás2 200 |