



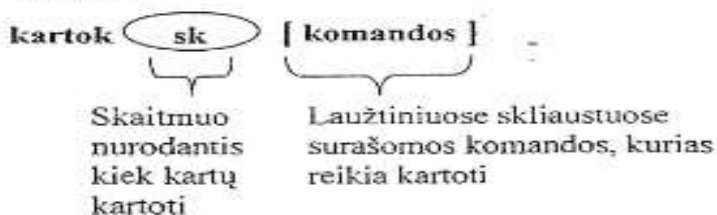
# Pratybos 20 pamokos

## Užduotys su procedūra(omis).

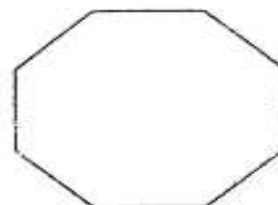
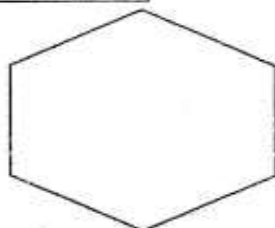
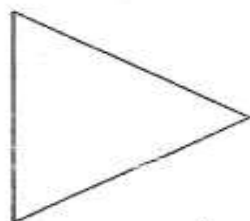
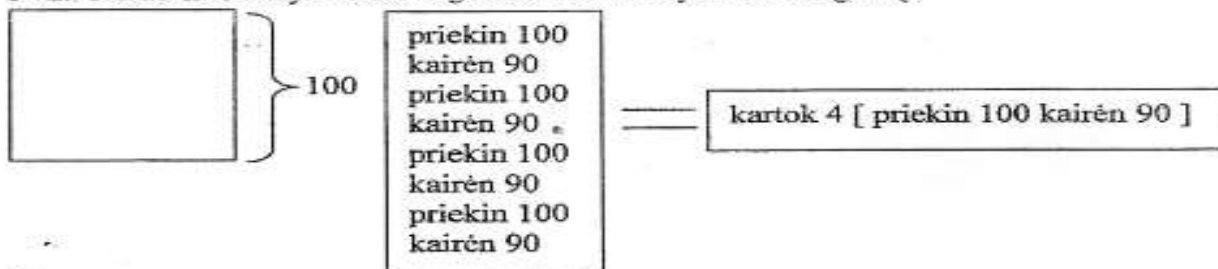
1. Programuoti. Nupiešti ir nuspalvinti figūrą (gausite 7 – 8 balus).  
(pvz. viena procedūra)
2. Programuoti. Nupiešti ir nuspalvinti įvairias (3) figūras (gausite 9 – 10 balus)  
(pvz. trys procedūras ir viena procedūra visas jas bendrai apjungianti)

### Komanda “kartok”

**Kartok** - žinomo kartojimų skaičiaus komanda. Ši komanda užsirašo žemiau pateiktu sakiniu:



Pvz.: reikia nubraižyti kvadratą, kurio kraštinė yra 100 žingsnių.

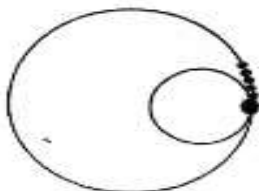


kartok 3 [pr 100 dš 360/3]

kartok 6 [pr 100 dš 360/6]

kartok 8 [pr 100 dš 360/8]

### Apskritino piešimas



### kartok 360 [ priekin 1 kairėn 1 ]

Norint gauti mažesnę už standartinį apskritimą, reikia daugiau pasisukti kairėn. Kuo didesnis skaičius kairėn, tuo mažesnis apskritimas.

### kartok 360 [ priekin 1 kairėn 5 ]

Norint nubraižyti didesnę nei standartinis apskritimas, reikia daugiau paeiti pirmyn.

### kartok 360 [ priekin 2 kairėn 1 ]

### Užduotys

1. Nupieškite ir nuspalvinkite įvairių dydžių trikampius.
2. Nupieškite ir nuspalvinkite įvairių dydžių šešiakampius.
3. Nupieškite ir nuspalvinkite įvairių dydžių aštunkampius.
4. Nupieškite dvidešimtkampį.

