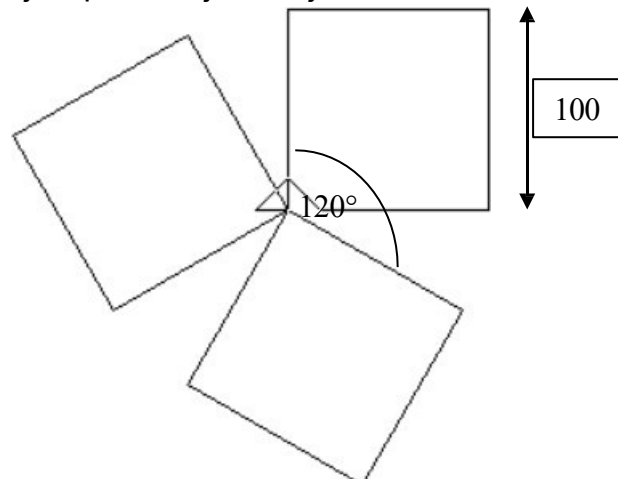
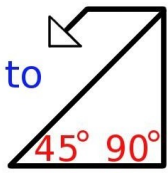


Napravi mapu na USB-u koja će se zvati: LOGO_PONAVLJANJE PRED PROVJERU. Svaki program koji napraviš spremi pod nazivom koji ti bude zadan.

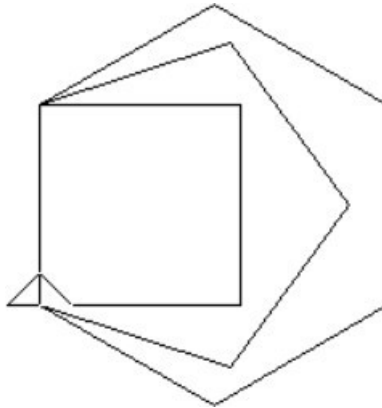
- 1) Napravi program koji se zove **TROKUT** i crta trokut duljine stranice 70 točkica. Boja obruba neka bude crvene boje i debljine 6 piksela, a boja ispune neka bude žuta.
- 2) Napravi program imena **PRAVOKUTNIK** koji crta pravokutnik duljina stranica 80 i 140. Boja obruba neka bude plave boje i debljine 4 piksela, a boja ispune neka bude narančasta.
- 3) Napravi program imena **6KVADRATA** koji crta niz od 6 spojenih kvadrata duljine 100 točkica. Drugi, četvrti i šesti kvadrat oboji zelenom bojom.
- 4) Napravi program imena **PRAVOKUT** koji crta pravokutnik čije su duljine stranica :A :B te ih unosimo pri pozivanju procedure. Ispuni ga nasumičnom bojom do koda boje 15.
- 5) Napravi program imena **KRUG** koji crta krug čiji je promjer :C te ga unosimo pri pozivanju procedure. Krug oboji narančastom bojom. Debljina pera neka bude 2 piksela.
- 6) Napravi program imena **KVAD** koji crta kvadrat čija je duljina stranice :E te ju unosimo pri pokretanju programa. Kvadrat oboji ljubičastom bojom.
- 7) Napravi program imena **VJETRENJACA** kao na slici uz pomoć informacija sa slike. Oboji ga u svijetloplavu boju, a boja obruba neka bude smeđa.



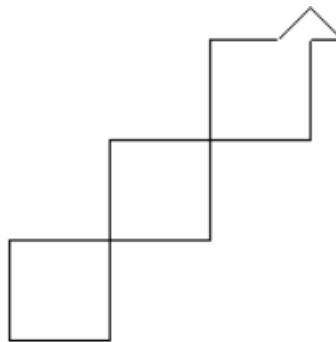


FMS LOGO – PONAVLJANJE PRED PROVJERU

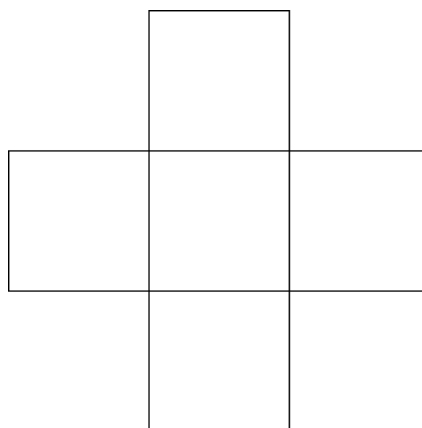
- 8) Napravi program imena **LIK** (kao na slici) čije su duljine stranica :G te ih unosimo pri pozivanju procedure. Peterokut ispuni plavom bojom.

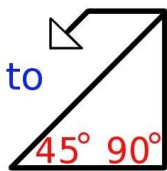


- 9) Napravi program imena **NIZ_KVADRATA** (kao na slici) čije su duljine stranica :R te ih unosimo pri pozivanju procedure. Kvadrat u sredini oboji (ispuni) crvenom bojom.



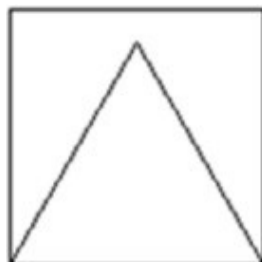
- 10) Napravi program imena **KRIZ** (kao na slici) čije su duljine stranica :K te ih unosimo pri pozivanju procedure. Kvadrat u sredini oboji (ispuni) žutom bojom.





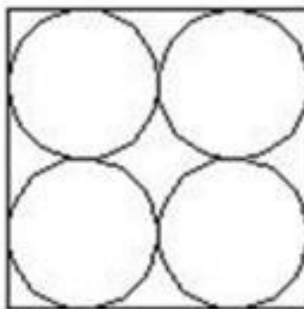
FMS LOGO – PONAVLJANJE PRED PROVJERU
FMS LOGO – PONAVLJANJE PRED ISPIT

11) Napravi program **ORIGAMI** koji će nacrtati crtež kao na slici. Duljine svih stranica su 100 točkica. Debljina pera trokuta neka bude 3 piksela. Kvadrat ispuni plavom, a trokut purpurnocrvenom (magenta) bojom.



12) Napravi program **KOCKICA** koji će crtati lik kao što je prikazano na slici.

Duljina stranice kvadrata je 100 točkica. Svaka kružnica neka bude ispunjena drugom nasumičnom bojom.



13) Napiši u tablicu što kornjača radi prilikom izvršenja naredbi.

FD	
BK	
RT	
LT	
CS	
PU	
PD	
PE	
REPEAT	
SETPC	
FILL	
PPT	