

Вправа 22. «Черепашача» графіка

Завдання: скласти програму малювання олімпійського символу.

Для малювання кожного кільця задати колір, яким будемо малювати; підняти перо, щоб під час переходу не малювати лінії; перейти на точку початку малювання наступного кільця; опустити перо; малювати коло радіусом 45.

Під час роботи з комп'ютером дотримуйтесь правил безпеки.

- 1** Відкрийте вікно IDLE і створіть нове вікно програми. Напишіть оператори для завантаження команд для роботи з Черепашкою та встановлення ширини сліду:
- ```
from turtle import*
width(3)
```

1  
бали

- 2** Наберіть програмний код для малювання синього кільця:
- ```
color('blue')      # Встановлюємо колір синій
up()              # Піднімаємо перо
goto(-110, -25)   # Переходимо в потрібну точку
down()            # Опускаємо перо
circle(45)        # Малюємо коло радіусом 45
```

2
бали

- 3** Напишіть оператори для малювання:
- чорного кільця з центром у точці (0; -25);
 - червоного кільця з центром у точці (110; -25);
 - жовтого кільця з центром у точці (-55; -75).

3
бали

- 4** Напишіть оператори для малювання зеленого кільця.

3
бали

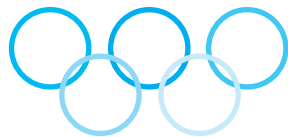
- 5** Над зображенням олімпійського символу запишіть червоним кольором власні прізвище та ім'я (див. рисунок). Допишіть відсутню команду.

2
бали

```
color('red')
up()
goto(0, 80)
down()
```

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

► Лахай Оля



- 6 Збережіть файл з іменем Vprava22.py. Запустіть програму на виконання, проаналізуйте результат у вікні Python Turtle Graphics. Закрийте вікно IDLE.
- | | |
|-----|--|
| 1 | |
| бал | |