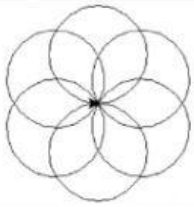
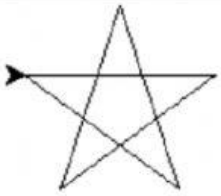
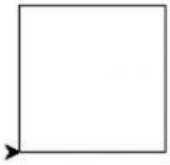
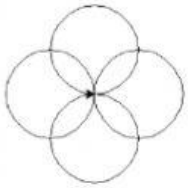
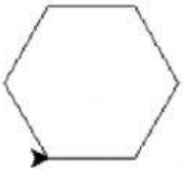
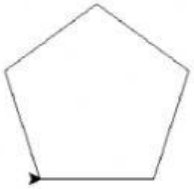
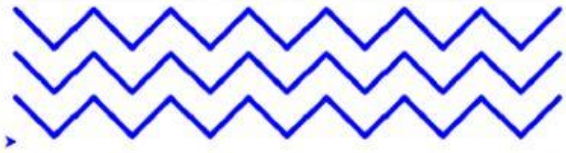
Мова Python. Застосування циклічних структур для побудови малюнків

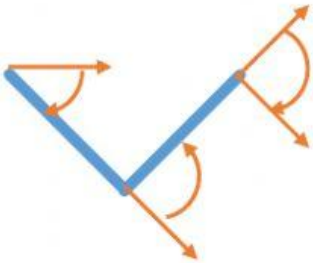
1. Маємо 6 малюнків та фрагменти програми для побудови даних малюнків. Встановіть між ними відповідність обравши назву малюнка у розкривному списку.

from turtle import* for i in range(5): fd(100); right(144)	from turtle import* for i in range(5): fd(100); left(72)		
from turtle import* for i in range(6): fd(50); left(60)	from turtle import* for i in range(6): circle(50); left(60)		
from turtle import* for i in range(4): circle(50); left(90)	from turtle import* for i in range(4): fd(100); left(90)		

2. Відновіть програму для побудови 3 синіх «хвиль», кожна з яких складається з 7 секцій. У порожні ділянки введіть команди, змінні чи значення величини (звертайте увагу на коментарі-підказки).



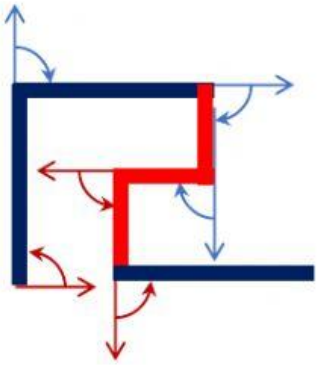
1 секція хвилі:



```
from _________ import *        # черепашка
width(5)
color('_______')               #назва кольору
up(); y=0
goto(-250, ___)
right(___)
for a in range(___):           #кіл-ть повторень
    _____()                    #опустити перо
    for b in range(___):
        forward(50); left(___)     #кут
        _________ (50)             # вперед
        right(___)
    _____()                    # підняти перо
    y=___ – 40
goto(-250, ___)
```

LIVEWORKSHEETS

3. Відновіть порядок команд у програмі для побудови візерунка «меандр»



width(5); color('orange')
down(); n=50
right(90); forward(n)
left(90); forward(n)

for i in range(4):

up(); goto(-300,0)

left(90); forward(2*n)

from turtle import *

left(90); forward(2*n)

right(90); forward(n)

right(90); forward(2*n)

* * *

Натисніть **FINISH**, введіть своє прізвище та ім’я,

надішліть вчителю, натиснувши **SEND**

LIVEWORKSHEETS