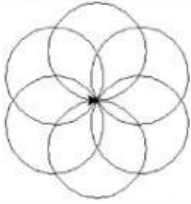
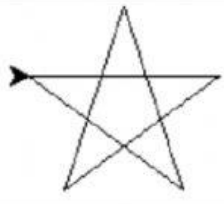
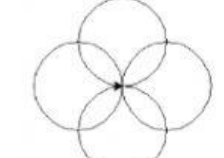
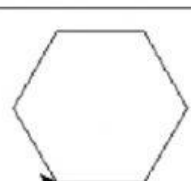
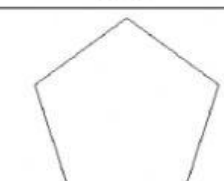
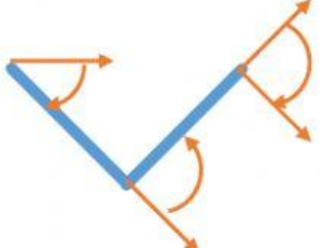


Мова Python. Застосування циклічних структур для побудови малюнків

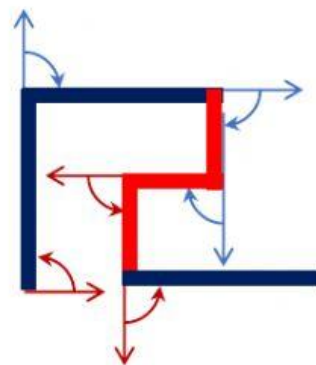
1. Маємо 6 малюнків та фрагменти програми для побудови даних малюнків.
Встановіть між ними відповідність обравши назву малюнка у розкривному списку.

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: 	<pre> 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, _____) </pre>
--	--

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



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

```
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**