

Praktična provjera – LOGO

Svaki program se radi u Edallu. Prvi program se treba zvati *prozor*, drugi *okret*, a treći *meta*. Programi se trebaju spremiti u mapu s vašim prezimenom i imenom.

1. Napravite sljedeće grafičko sučelje:

- stvorite prozor koji će se zvati **prozor1**, u naslovnoj traci prozora treba pisati **Prvi zadatak**, x koordinata prozora je **0**, y koordinata prozora je **0**, širina prozora je **350**, a visina **350**.
- u tom prozoru trebate kreirati 4 gumba
 - prvi gumb se treba zvati **gumb1**, na njemu treba pisati **FD100**, x koordinata gumba je **100**, y koordinata gumba je **100**, širina gumba je **50**, a visina gumba je **30**. Taj gumb treba izvoditi naredbu **FD 100**.
 - drugi gumb se zove **gumb2**, na njemu treba pisati **RT**, gumb se treba nalaziti točno ispod **gumba1** te mu je širina i visina identična **gumbu1**. Taj gumb treba izvoditi naredbu **RT 90**.
 - treći gumb se zove **gumb3**, na njemu treba pisati **KVADRAT**, gumb se treba nalaziti s lijeve strane **gumba1** te mu je širina i visina identična **gumbu1**. Pritiskom na taj gumb treba se nacrtati kvadrat duljine stranice **100**.
 - četvrti gumb se zove **gumb4**, na njemu treba pisati **Šesterokut**, gumb se treba nalaziti točno ispod **gumba3** te mu je širina i visina identična **gumbu1**. Pritiskom na taj gumb treba se nacrtati šesterokut duljine stranice **75**.
 - peti gumb se zove **gumb5**, na njemu treba pisati **ZATVORI**, x koordinata iznosi **200**, y **200**, širina gumba je **60**, a visina **20**. Gumb treba zatvoriti prozor.

2. Napišite program *okret* prema sljedećim uputama:

- stvorite prozor koji će se zvati **prozor2**, u naslovnoj traci prozora treba pisati **Drugi zadatak**, x koordinata prozora je **0**, y koordinata prozora je **0**, širina prozora je **100**, a visina **100**.
 - kreirajte tekstni okvir koji će se zvati **tekst1**, x koordinata tekstnog okvira je **80**, y koordinata tekstnog okvira je **25**, širina okvira je **20**, a visina **25**.
 - kreirajte kliznu traku pod nazivom **ktraka1**, x koordinata trake je **25**, y koordinata trake je **25**, širina **50**, a visina **25** – pomicanjem klizne trake u kreiranom tekstnom okviru se treba ispisati broj na koji je klizna traka postavljena i pomicanjem klizne trake se kornjača treba okretati s obzirom na poziciju klizne trake
 - kliznu traku **ktraka1** postavite tako da joj je početna vrijednost **0**, završna **360** i da se klizna traka na početku nalazi na vrijednosti **0**
3. Pomoću rekurzije napišite program **meta :n :r** u kojem će varijabla **:n** predstavljati broj kružnica koje čine metu, a varijabla **:r** polumjer najveće kružnice. Svaka sljedeća kružnica ima upola kraći radijus.