

## VJEŽBA 4 - Ulazne vrijednosti procedura

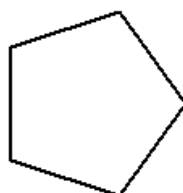
**1. zadatak.** Napiši program koji će crtati kvadrat. Za duljinu stranice upotrijebi ulaznu vrijednost :D.



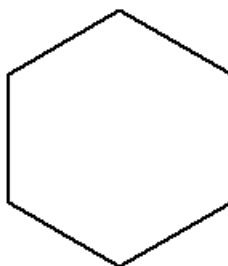
**2. zadatak.** Napiši program koji će crtati trokut kao na slici. Za duljinu stranice upotrijebi ulaznu vrijednost :D.



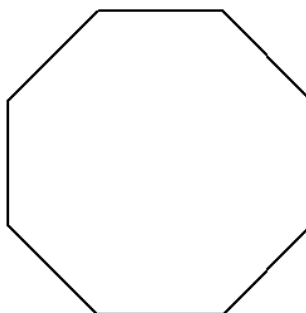
**3. zadatak.** Napiši program koji će crtati peterokut. Za duljinu stranice upotrijebi ulaznu vrijednost :D.



**4. zadatak.** Napiši program koji će crtati šesterokut. Za duljinu stranice upotrijebi ulaznu vrijednost :D.



**5. zadatak.** Napiši program koji će crtati osmerokut. Za duljinu stranice upotrijebi ulaznu vrijednost :D.



## Rješenje.

### 1. zadatak.

```
TO KVADRAT :D  
  REPEAT 4 [FD :D RT 90]  
END
```

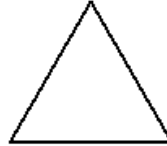
npr. KVADRAT 50



### 2. zadatak.

```
TO TROKUT :D  
  RT 30  
  REPEAT 3 [FD :D RT 120]  
  LT 30  
END
```

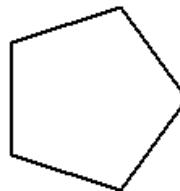
npr. TROKUT 100



### 3. zadatak.

```
TO PETEROKUT :D  
  REPEAT 5 [FD :D RT 360/5]  
END
```

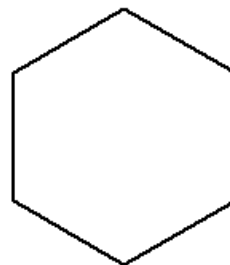
npr. PETEROKUT 70



### 4. zadatak.

```
TO SESTEROKUT :D  
  REPEAT 6 [FD :D RT 360/6]  
END
```

npr. SESTEROKUT 80



### 5. zadatak.

```
TO OSMEROKUT :D  
  REPEAT 8 [FD :D RT 360/8]  
END
```

npr. OSMEROKUT 80

