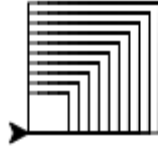


Kolokvijum iz Softverskih alata 2

Zadaci – kornjača

1. (6 poena) Napisati program kojim će se iscrtati sledeća slika:

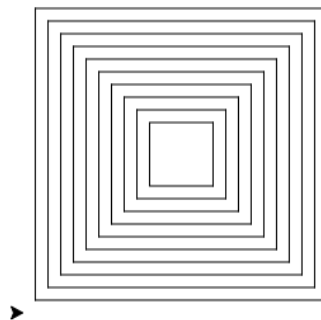


Stranica tekućeg kvadrata je 20 piksel veća/manja od stranice susednog kvadrata.

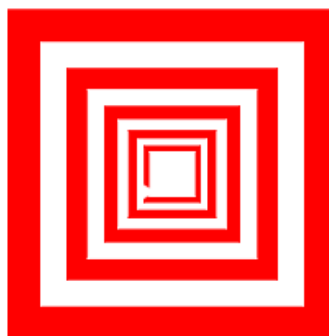
2. (6 poena) Napisati program kojim će se iscrtati sledeća slika:



3. (13 poena) Napisati program kojim će se iscrtati sledeća slika:

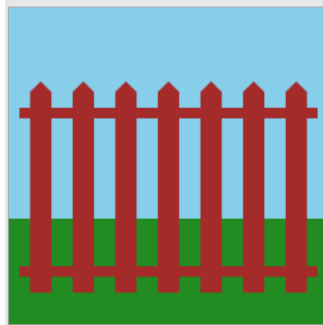


4. (Bonus zadatak = 25 poena) Napisati program kojim će se iscrtati sledeća slika. Stranica tekućeg kvadrata je 20% manja od stranice njemu najbližeg spoljašnjeg kvadrata.

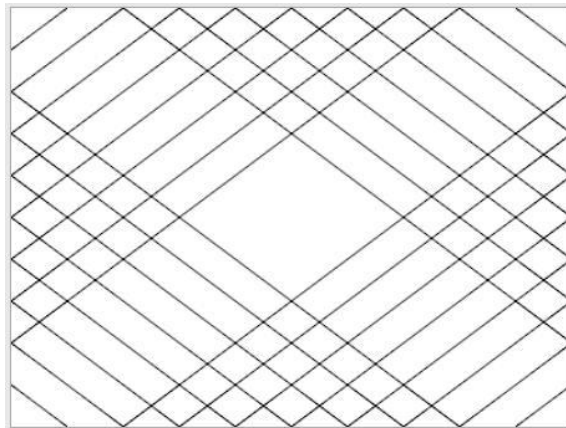


Zadaci – pygame

1. (6 poena) Napisati program kojim će se iscrtati sledeća slika:



2. (6 poena) Napraviti animaciju u kojoj se loptica kreće vertikalno od jedne do druge ivice prozora. Početna pozicija loptice je centar prozora.
3. (13 poena) Napisati program kojim se iscrtava sledeća slika:



4. (Bonus zadatak = 25 poena) Napraviti animaciju u kojoj padaju pahuljice i zadržavaju se na zemlji (donjoj ivici prozora) kao i na krovu kućice. U svakom trenutku se u prozoru nalazi isti broj pahulja u pokretu. Primer frejma je dat na sledećoj slici:

