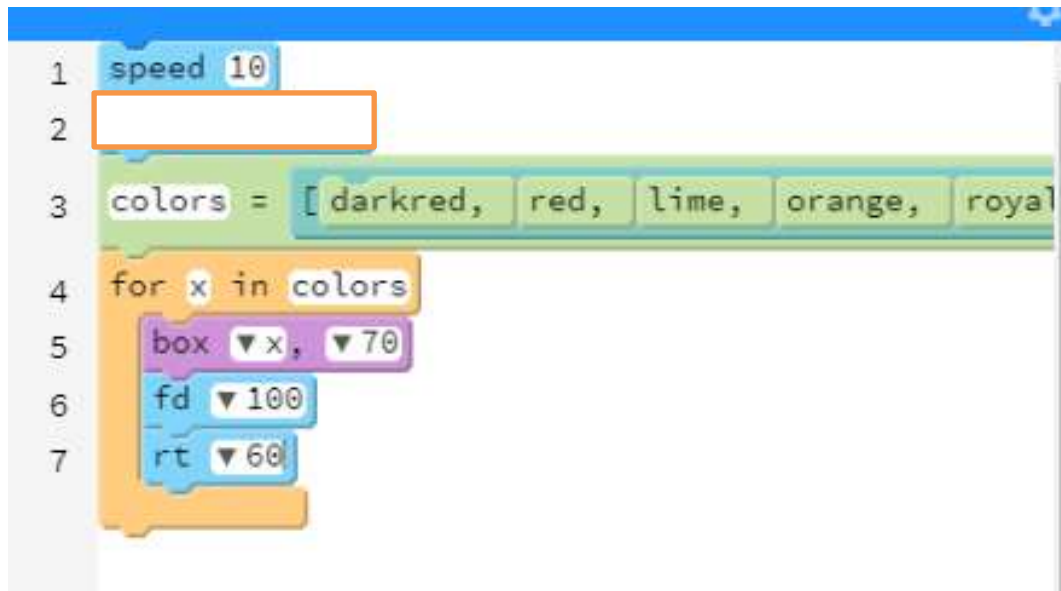
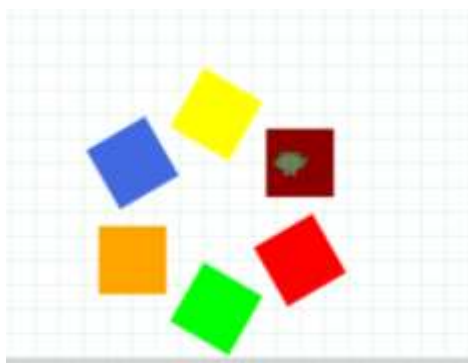


ΑΣΚΗΣΗ 1η



Δημιουργούμε μια λίστα με 6 ονομασίες χρωμάτων (darkred, red, lime, orange, royalblue, yellow).

Στην εντολή επανάληψης για κάθε χρώμα, κατασκευάζεται ένα τετράγωνο γεμάτο με το χρώμα (εντολή box, πλευράς 70), στη συνέχεια η χελώνα πάει μπροστά 100 px και δεξιά 60 μοίρες και σχηματίζεται το πιο κάτω σχήμα.



ΑΣΚΗΣΗ 2η



Η εντολή `await read <>, defer x` διαβάζει έναν αριθμό που δίνει ο χρήστης από το πληκτρολόγιο και την αποθηκεύει στη μεταβλητή `x`.

Στη συνέχεια ελέγχεται αν ο αριθμός είναι θετικός ή αρνητικός. Σε περίπτωση που είναι θετικός η χελώνα προχωρά 100px διαφορετικά προχωρά $100+x$

ΑΣΚΗΣΗ 3η

Δημιουργείστε ένα πρόγραμμα που να διαβάζει την τιμή μιας μεταβλητής από το πληκτρολόγιο και να κατασκευάζει ένα τετράγωνο με πλευρά την τιμή της μεταβλητής.

ΑΣΚΗΣΗ 4η

Δημιουργείστε ένα πρόγραμμα που να διαβάζει την τιμή μιας μεταβλητής από το πληκτρολόγιο και να κατασκευάζει ένα πολύγωνο με αριθμό πλευρών την τιμή της μεταβλητής.

ΑΣΚΗΣΗ 5η

Δημιουργείστε ένα πρόγραμμα που να διαβάζει την τιμή μιας μεταβλητής από το πληκτρολόγιο και αν η τιμή είναι 4 να κατασκευάζει ένα τετράγωνο με πλευρά 100, αν είναι 3 να κατασκευάζει τρίγωνο με πλευρά 100. Διαφορετικά να μην γίνεται τίποτα.