

Do projektowania stron internetowych, można używać języka HTML.

W tym języku są dostępne następujące polecenia:

Tekst umieszczony pomiędzy znacznikami i zostanie **pogrubiony**.

Tekst umieszczony pomiędzy znacznikami <i> i </i> zostanie *pochylony*.

Tekst umieszczony pomiędzy znacznikami <u> i </u> zostanie podkreślony.

Na przykład:

Poniższy fragment kodu w języku HTML

```
<b> Bóbr </b> <i> jest </i> <u> przyjemny. </u>
```

pojawi się na stronie w postaci:

Bóbr jest *przyjemny*.

Jak będzie wyglądać na stronie poniższy fragment kodu HTML?

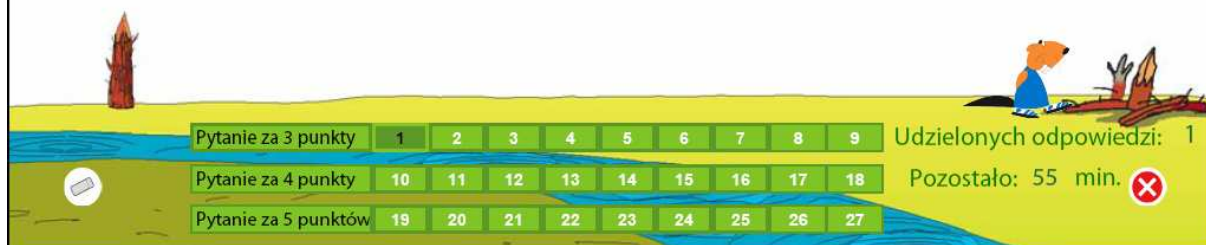
```
<u> <b> Bóbr </b> jest <i> przyjemny. </i> </u>
```

☐ **Bóbr jest *przyjemny*.**

☐ Bóbr jest **przyjemny**.

☐ **Bóbr** jest *przyjemny*.

☒ Bóbr jest przyjemny.



Pytanie za 3 punkty	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Pytanie za 4 punkty	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Pytanie za 5 punktów	19	20	21	22	23	24	25	26	27

Udzielonych odpowiedzi: 1

Pozostało: 55 min. 

Zdjęcie to zostało zrobione w 1981 roku.



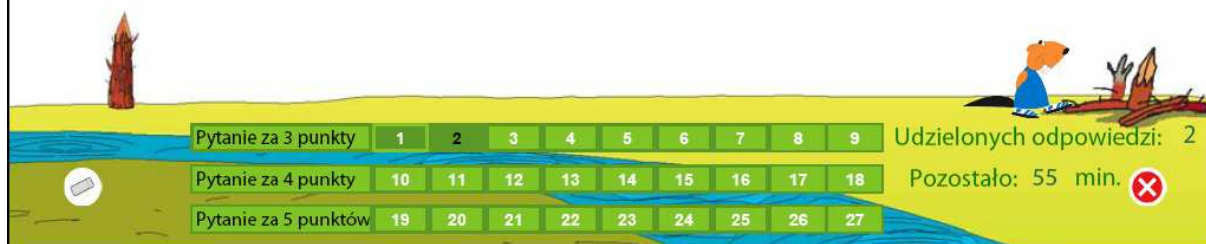
Przeanalizuj zdjęcie i domyśl się, co to jest.

☐ Radio samochodowe.

☐ Elektroniczna maszyna do pisania.

☐ Podwójny odtwarzacz płyt CD.

☒ Pierwszy na świecie laptop.



Pytanie za 3 punkty	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Pytanie za 4 punkty	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Pytanie za 5 punktów	19	20	21	22	23	24	25	26	27

Udzielonych odpowiedzi: 2

Pozostało: 55 min. 

Które spośród poniższych zapytań najprawdopodobniej da największą liczbę rezultatów?

•  konkurs informatyczny Bóbr [Szukanie zaawansowane](#)
☒ Szukaj w Internecie ☐ Szukaj na stronach kategorii: język polski

•  "konkurs informatyczny Bóbr" [Szukanie zaawansowane](#)
☒ Szukaj w Internecie ☐ Szukaj na stronach kategorii: język polski

•  Bóbr [Szukanie zaawansowane](#)
☒ Szukaj w Internecie ☐ Szukaj na stronach kategorii: język polski

•  konkurs Bóbr [Szukanie zaawansowane](#)
☒ Szukaj w Internecie ☐ Szukaj na stronach kategorii: język polski

Pytanie za 3 punkty 1 2 3 4 5 6 7 8 9 Udzielonych odpowiedzi: 3

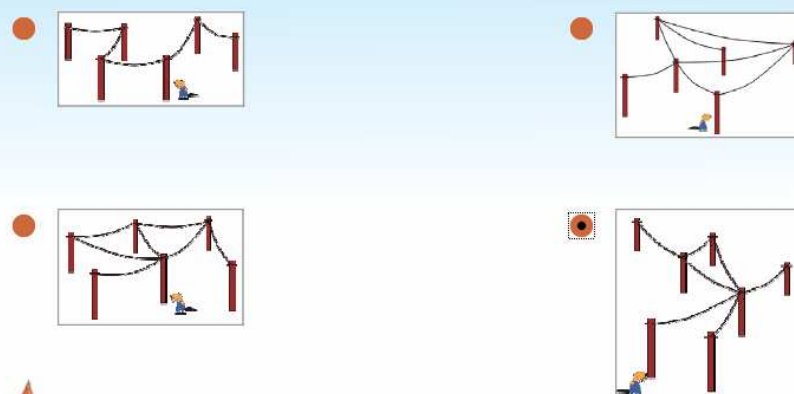
Pytanie za 4 punkty 10 11 12 13 14 15 16 17 18 Pozostało: 55 min. 

Pytanie za 5 punktów 19 20 21 22 23 24 25 26 27

Bobry są niezadowolone z powodu wszechobecnych linii wysokiego napięcia. Na szczęście mogą ścinać słupy wysokiego napięcia, gdyż są one drewniane. Za każdym razem, gdy zetną taki słup, przewraca się on zrywając wszystkie umocowane do niego przewody.

Niegrzeczny Bóbr, chce uszkodzić całą sieć tak szybko, jak to możliwe.

Która spośród poniższych sieci może zostać kompletnie zniszczona poprzez ścięcie jedynie dwóch słupów?



Pytanie za 3 punkty 1 2 3 4 5 6 7 8 9 Udzielonych odpowiedzi: 4

Pytanie za 4 punkty 10 11 12 13 14 15 16 17 18 Pozostało: 54 min. 

Pytanie za 5 punktów 19 20 21 22 23 24 25 26 27

Wyobraź sobie, że nazywasz się Piotr i urodziłeś się 12 stycznia 1997. Zostałeś poproszony o wybranie hasła do Twojej prywatnej skrzynki e-mailowej.



Które spośród poniższych haseł okaże się najtrudniejsze do odgadnięcia przez inną osobę?

☐ hasło

☒ re!va8eB

☐ piotrmail

☐ 19970112

Pytanie za 3 punkty 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Pytanie za 4 punkty 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Pytanie za 5 punktów 19 20 21 22 23 24 25 26 27

Udzielonych odpowiedzi: 5

Pozostało: 54 min.

Bóbr pracuje w dużej firmie. Opracował nową grę komputerową i wysłał zaproszenia do wzięcia udziału w niej do wszystkich osób z listy mailowej w tej firmie. Które spośród następujących wydarzeń jest najmniej prawdopodobne?

- ☐ Członkowie listy mailowej prześlą zażalenia do Bobra.
- ☐ Administrator przekonfiguruje system tak, aby zabraniał Bobrowi publikowania jakichkolwiek maili w przyszłości.
- ☐ Część osób zainteresuje się tą grą komputerową.
- ☒ System filtrujący listy mailowej zapobiegnie opublikowaniu jego maila.

Pytanie za 3 punkty 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Pytanie za 4 punkty 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Pytanie za 5 punktów 19 20 21 22 23 24 25 26 27

Udzielonych odpowiedzi: 6

Pozostało: 53 min.

Bóbr Adam ma połączenie z Internetem o szybkości transmisji 10Mbps, a bóbr Bartek ma połączenie o szybkości transmisji 512kbps. Bóbr Adam chce wysłać do bobra Bartka plik o wielkości 10MB. Która odpowiedź określa najkrótszy czas przesyłania pliku?

- ☐ Mniej więcej 52 s
- ☐ Mniej więcej 8 s
- ☒ Mniej więcej 160 s
- ☐ Mniej więcej 1 s



Pytanie za 3 punkty 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Pytanie za 4 punkty 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Pytanie za 5 punktów 19 20 21 22 23 24 25 26 27

Udzielonych odpowiedzi: 7

Pozostało: 53 min. 

Chcesz napisać e-maila do Twojego nauczyciela, aby zapytać, jakie jest zadanie domowe na przyszły tydzień.

Co będzie najlepszym **tematem** w Twoim e-mailu?

- ☐ Chciałbym zapytać się o zadanie domowe na przyszły tydzień.
- ☐ Witam
- ☐ Proszę o odpowiedź!
- ☒ Zadanie domowe na przyszły tydzień.



Pytanie za 3 punkty 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Pytanie za 4 punkty 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Pytanie za 5 punktów 19 20 21 22 23 24 25 26 27

Udzielonych odpowiedzi: 8

Pozostało: 53 min. 

Wyobraź sobie, że pisziesz list korzystając z edytora tekstu i chcesz część tekstu wycentrować, czyli umieścić na środku.



Jaki sposób postępowania jest najlepszy:

- ☒ Użycie ikony służącej do odpowiedniego rozmieszczenia tekstu.
- ☐ Użycie odpowiedniej liczby znaków spacji, czyli odstępu.
- ☐ Użycie tabulatora.
- ☐ Zmiana szerokości marginesu w dokumencie.

Pytanie za 3 punkty	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Pytanie za 4 punkty	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Pytanie za 5 punktów	19	20	21	22	23	24	25	26	27

Udzielonych odpowiedzi: 9

Pozostało: 53 min. ✖

Beaverpad ma trzy klawisze: dwa klawisze strzałek, oraz klawisz wyboru **S**. Litery na Beaverpadzie można wybierać klawiszami strzałek, zaczynając od litery A. Litery są ustawione cyklicznie, czyli przed literą A jest Z, a po literze Z jest A. Po wybraniu litery należy ją zatwierdzić naciskając klawisz **S**.

Beaverpad obsługuje następujący alfabet:

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Wprowadź tekst **PODCAST** naciskając klawisze najmniejszą możliwą liczbę razy.



Kliknięcia
42

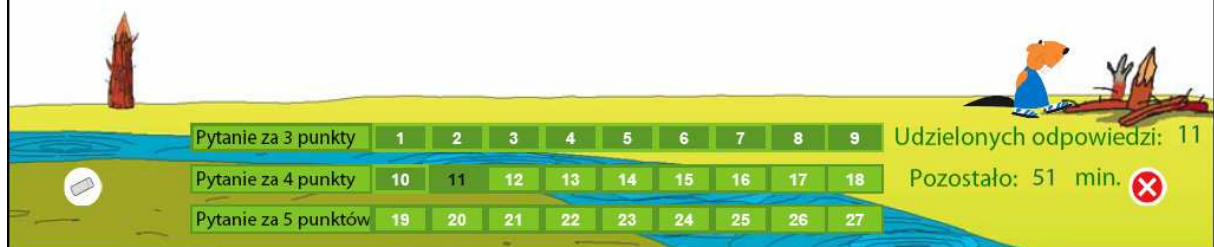
Pytanie za 3 punkty	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Pytanie za 4 punkty	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Pytanie za 5 punktów	19	20	21	22	23	24	25	26	27

Udzielonych odpowiedzi: 10

Pozostało: 51 min. ✖

Otrzymałeś e-maila od magik@kasyno.com, namawiającego Cię do przesłania otrzymanej wiadomości do 10 Twoich znajomych, za co masz otrzymać 100 złotych.
Co powinieneś zrobić?

- Przesłać wiadomość do przyjaciół (pisząc 10 adresów oddzielonych przecinkami w polu Do:) i napisać do magik@kasyno.com, że chcesz otrzymać za to swoje 100 złotych.
- Dodać do filtru (jeżeli go posiadasz) regułę rozpoznającą takie wiadomości jako spam i usunąć otrzymanego e-maila.
- Przesłać wiadomość do przyjaciół (wysyłając 10 e-maili, za każdym razem do innej osoby) i napisać do magic@kasyno.com, że chcesz otrzymać za to swoje 100 złotych.
- Nie przysyłać wiadomości do przyjaciół i napisać do magik@kasyno.com z prośbą o nie wysyłanie spamu w przyszłości.



Pytanie za 3 punkty	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Udzielonych odpowiedzi: 11
Pytanie za 4 punkty	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Pozostało: 51 min.
Pytanie za 5 punktów	19	20	21	22	23	24	25	26	27	

Poniżej opisano algorytm, który służy do rysowania na papierze w kratkę ciekawych łamanych. Losujemy trzy cyfry większe od 0. Dla zademonstrowania działania algorytmu, niech to będą cyfry 3, 1 i 6.

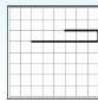
KROK 1.: Rysujemy linię długości tylu boków kratki, ile wskazuje pierwsza wylosowana cyfra (3 boki) i obracamy się o kąt równy 90 stopni.

KROK 2.: Rysujemy linię długości tylu boków kratki, ile wskazuje druga wylosowana cyfra (1 bok) i obracamy się o kąt równy 90 stopni.

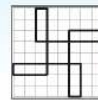
KROK 3.: Rysujemy linię długości tylu boków kratki, ile wskazuje trzecia wylosowana cyfra (6 boków) i obracamy się o kąt równy 90 stopni.

KROK 4.: Powtarzamy kroki 1-3 jeszcze trzy razy.

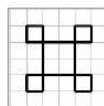
W wyniku wykonania pierwszych trzech kroków dla cyfr 3, 1, 6 otrzymujemy łamaną:



A po wykonaniu kroku 4.:



Jakie trzy cyfry należy wybrać, aby wykorzystując powyższy algorytm utworzyć rysunek obok?



● 1, 3, 1

● 3, 1, 3

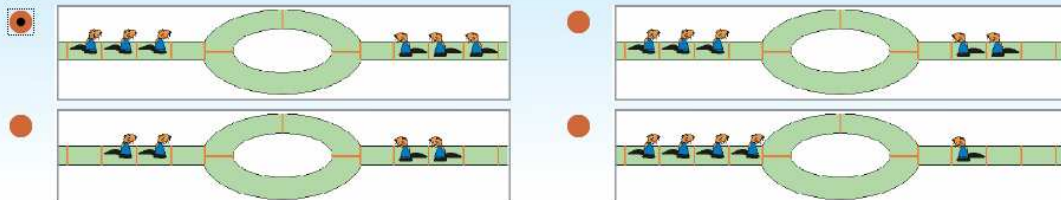
● 4, 1, 1

● 1, 4, 4



Pytanie za 3 punkty	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Udzielonych odpowiedzi: 12
Pytanie za 4 punkty	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Pozostało: 51 min.
Pytanie za 5 punktów	19	20	21	22	23	24	25	26	27	

Korytarze Bobrów są tak wąskie, że Bobry nie mogą się w nich mijać. Ponieważ Bobry nie cofają się, zostały zbudowane korytarze równoległe, które służą do wyboru innej drogi. Popatrz na rysunek poniżej. W każdej komórce może znajdować się tylko jeden Bóbr. W której z poniższych sytuacji zator jest nieunikniony?



Pytanie za 3 punkty

Pytanie za 4 punkty

Pytanie za 5 punktów

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

Udzielonych odpowiedzi: 13

Pozostało: 50 min. ✖

W 1970 roku zostało opatentowane jedno z najbardziej popularnych urządzeń do komputera. Zdjęcie tego urządzenia jest przedstawione poniżej.



Jaki typ urządzenia przedstawia to zdjęcie?

- ☒ Mysz komputerową.
- ☐ Dysk wymienny.
- ☐ CD-ROM z napędem.
- ☐ Twardy dysk z napędem.

Pytanie za 3 punkty

Pytanie za 4 punkty

Pytanie za 5 punktów

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

Udzielonych odpowiedzi: 14

Pozostało: 50 min. ✖

W banku Bobrów jest robot, który służy do porównywania wagi dwóch par monet. Zanim robot wykona ważenie, drukuje litery reprezentujące poszczególne monety. Jeżeli obie pary są tej samej wagi to robot drukuje 1, a w przeciwnym razie drukuje 0. Ponieważ fałszywe monety zdarzają się rzadko, Bóbr obserwujący wydruki przysnął... Robot wydrukował już kilka zer, gdy Bóbr się obudził. Stało się dla niego jasne, że jedna spośród monet A, B, C, D, E i F jest fałszywa.

Pierwsza para	Druga para	Rezultat ważenia
AB	CD	1
AC	BD	1
CD	EF	0
CE	DF	0

Które spośród możliwych ważeń pomoże wskazać fałszywą monetę?

- ☐ AC i EF
 ☐ AB i EF
 ☐ CF i DE
 ☒ AB i CE

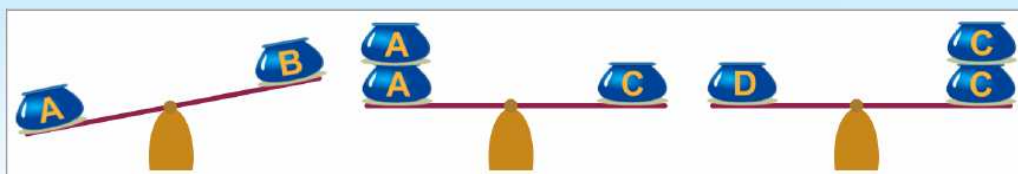
Pytanie za 3 punkty 1 2 3 4 5 6 7 8 9 Udzielonych odpowiedzi: 15

Pytanie za 4 punkty 10 11 12 13 14 15 16 17 18 Pozostało: 50 min.

Pytanie za 5 punktów 19 20 21 22 23 24 25 26 27

Wygrałeś specjalną nagrodę Bobra – słój pełen złota. Bóbr oferuje jedynie jeden spośród słojów: A, B, C albo D. Każdy z nich zawiera inną liczbę złotych monet.

Który słój wybierzesz, aby otrzymać najcenniejszą wygraną?



- ☐ Słój A
 ☐ Słój B
 ☒ Słój D

Pytanie za 3 punkty 1 2 3 4 5 6 7 8 9 Udzielonych odpowiedzi: 16

Pytanie za 4 punkty 10 11 12 13 14 15 16 17 18 Pozostało: 49 min.

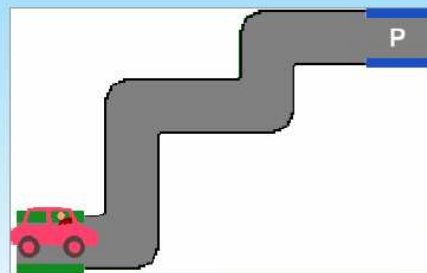
Pytanie za 5 punktów 19 20 21 22 23 24 25 26 27

Drogę samochodu z danej pozycji na parking można opisać wykorzystując poniższe polecenia:

naprzód – pojeźdź naprzód aż do zakrętu lub do parkingu,

lewo – skreć w lewo na zakręcie,

prawo – skreć w prawo na zakręcie.



Który spośród poniższych ciągów poleceń poprawnie opisuje drogę samochodu z danej pozycji na parking?

- ☒ naprzód, lewo, naprzód, prawo, naprzód, lewo, naprzód, prawo, naprzód,
- ☐ naprzód, lewo, naprzód, prawo, naprzód, lewo, naprzód, lewo, naprzód,
- ☐ lewo, naprzód, prawo, naprzód, lewo, naprzód, prawo, naprzód.
- ☐ naprzód, lewo, naprzód, lewo, naprzód, lewo, naprzód, prawo, naprzód,

Pytanie za 3 punkty 1 2 3 4 5 6 7 8 9 Udzielonych odpowiedzi: 17

Pytanie za 4 punkty 10 11 12 13 14 15 16 17 18 Pozostało: 49 min. ❌

Pytanie za 5 punktów 19 20 21 22 23 24 25 26 27

Mamy trzy strony internetowe: **Mecz**, **Kolory natury** i **Mrugające gwiazdy**. Które spośród nich zostaną wskazane, gdy do wyszukania użyjemy wyrażenia: **rolnik AND byki**?

Mecz	Kolory natury	Mrugające gwiazdy
Pewien rolnik poszedł na mecz. Nie spodziewał się jednak, że gracze w porównaniu z nim, to istne byki.	Niebo jest niebieskie, kwiaty są czerwone, a byki jedzą zieloną trawę.	Niebo jest pokryte mrugającymi gwiazdami, ale najlepiej obserwować je z Farmy u Jana. Pan Jan to rolnik, ale interesuje się również astronomią.

- ☒ **Mecz**
- ☐ **Mecz i Kolory natury**
- ☐ **Mecz i Kolory natury i Mrugające gwiazdy**
- ☐ **Kolory natury i Mrugające gwiazdy**

Pytanie za 3 punkty 1 2 3 4 5 6 7 8 9 Udzielonych odpowiedzi: 18

Pytanie za 4 punkty 10 11 12 13 14 15 16 17 18 Pozostało: 48 min. ❌

Pytanie za 5 punktów 19 20 21 22 23 24 25 26 27

Każdy garnek zawiera wskazaną na nim liczbę ciastek. Bóbr zjada wszystkie ciastka z garnków napotkanych na drodze. Zaczyna swoją drogę z lewego górnego narożnika, a kończy w prawym dolnym narożniku. W jednym ruchu potrafi jednak przejść tylko do garnka bezpośrednio sąsiadującego po prawej stronie lub znajdującego się bezpośrednio pod nim.



Jaką największą liczbę ciastek może Bóbr zjeść po drodze?

☐ 125

☐ 78

☐ 74

☐ 77

Pytanie za 3 punkty 1 2 3 4 5 6 7 8 9 Udzielonych odpowiedzi: 19

Pytanie za 4 punkty 10 11 12 13 14 15 16 17 18 Pozostało: 48 min.

Pytanie za 5 punktów 19 20 21 22 23 24 25 26 27

Po prawej stronie widzisz obrazek. Utwórz ten obrazek z fragmentów pokazanych poniżej pomagając sobie przyciskami obrotów.

Najpierw kliknij na wybranym fragmencie obrazka, i jeśli trzeba, kliknij przycisk obrotów. Następnie kliknij w miejscu, gdzie ma być umieszczony wybrany fragment.



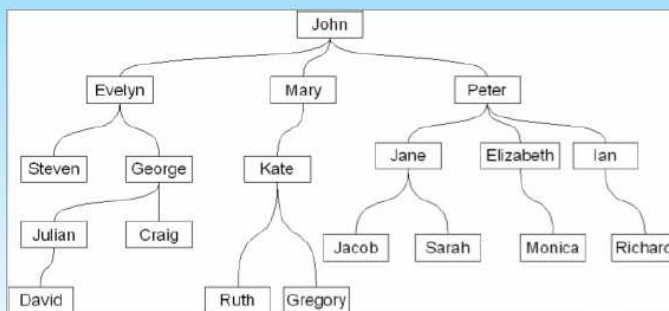
Pytanie za 3 punkty 1 2 3 4 5 6 7 8 9 Udzielonych odpowiedzi: 20

Pytanie za 4 punkty 10 11 12 13 14 15 16 17 18 Pozostało: 47 min.

Pytanie za 5 punktów 19 20 21 22 23 24 25 26 27

Drzewo genealogiczne jest graficzną reprezentacją związków pomiędzy członkami rodziny w relacji rodzice/dzieci. Dziecko w drzewie występuje zawsze poniżej swojego rodzica i jest połączone z nim linią.

Z drzewa możemy wyczytać relacje pomiędzy ludźmi np. Peter jest dziadkiem Sarah; Jacob jest kuzynem Monica oraz odczytać inne informacje, np. Mary ma dwoje wnuków.



Które zdanie nie jest prawdziwe dla powyższego drzewa genealogicznego?

- ☐ Peter jest wujkiem Kate.
- ☒ Jane jest ciocią Gregory'ego.
- ☐ Richard ma dwie kuzynki i jednego kuzyna.
- ☐ Peter jest bratem Mary.

Pytanie za 3 punkty	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Pytanie za 4 punkty	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Pytanie za 5 punktów	19	20	21	22	23	24	25	26	27

Udzielonych odpowiedzi: 21

Pozostało: 46 min.

Trzej pracownicy muszą wykonać pewne zadania A i B w kolejności:

Pracownik 1	A	B	B
Pracownik 2	B	A	B
Pracownik 3	B	B	A

Są dwa rodzaje zadań: A, na którego wykonanie trzeba poświęcić 3 godziny, oraz B, na którego wykonanie trzeba poświęcić 2 godziny. Każde zadanie wymaga specyficznego narzędzia, ale jest tylko po jednym narzędziu do każdego zadania, więc dwóch pracowników nie może wykonywać jednocześnie zadań tego samego rodzaju.

Na Ciebie spadł ciężar ułożenia wszystkich zadań w odpowiedniej kolejności na planie pracy tak, aby pracownicy mogli postępować według tego planu i wszystkie zadania zostały wykonane w najkrótszym możliwym czasie.

Kliknij najpierw na zadanie pracownika, które chcesz przenieść, a następnie na miejsce w planie, gdzie chcesz je umieścić.

Godziny	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Pracownik 1	A						B	B									
Pracownik 2	B			A							B						
Pracownik 3			B	B		A											

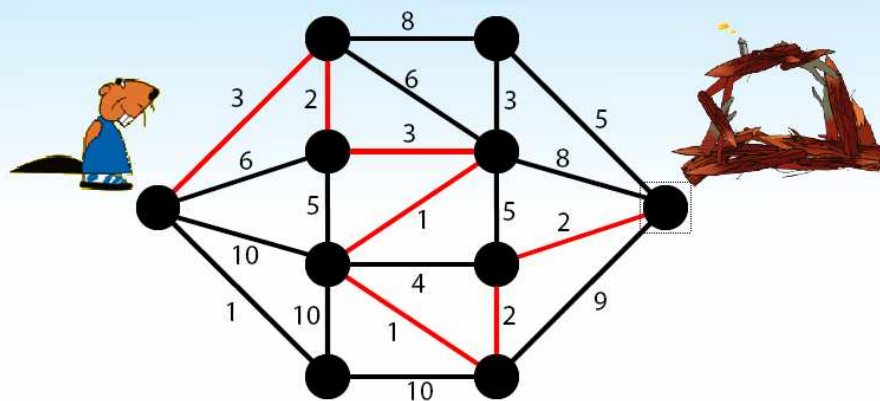
Pytanie za 3 punkty	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Pytanie za 4 punkty	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Pytanie za 5 punktów	19	20	21	22	23	24	25	26	27

Udzielonych odpowiedzi: 22

Pozostało: 46 min.

Bóbr chce dotrzeć do swojego domu najszybciej, jak to tylko możliwe. Na rysunku podano czasy przejścia między różnymi punktami w minutach. Bóbr wie, że najkrótszy czas dojścia do jego domu wynosi 14 minut, ale nie zna drogi, która prowadzi do celu tak szybko. Pomóż Bobrowi znaleźć tę drogę.

Klikaj na kolejnych punktach drogi Bobra do domu.



Pytanie za 3 punkty

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Udzielonych odpowiedzi: 23

Pytanie za 4 punkty

10 11 12 13 14 15 16 17 18

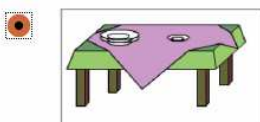
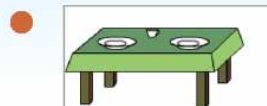
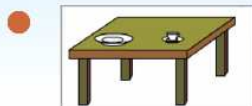
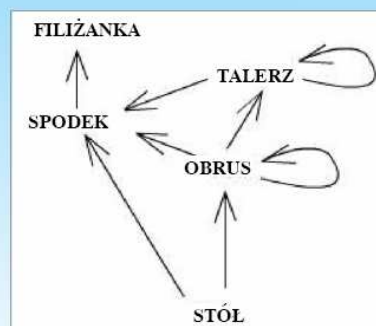
Pozostało: 45 min. ❌

Pytanie za 5 punktów

19 20 21 22 23 24 25 26 27

Bóbr Bob pracuje w restauracji i jego zadaniem jest nakrywanie stołów. Poniższy schemat określa, które przedmioty może kłaść na innych.

Strzałka od A do B ($A \rightarrow B$) oznacza, że przedmiot typu B może położyć na przedmiocie typu A (ale nie jest to konieczne). Nie może jednak położyć przedmiotu typu B na przedmiocie typu A, jeżeli nie ma strzałki $A \rightarrow B$. Który spośród poniższych stołów zastał nakryty przez Boba zgodnie z powyższymi zasadami?



Pytanie za 3 punkty

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Udzielonych odpowiedzi: 24

Pytanie za 4 punkty

10 11 12 13 14 15 16 17 18

Pozostało: 45 min. ❌

Pytanie za 5 punktów

19 20 21 22 23 24 25 26 27

Założmy, że zdanie "Gdy jestem na wakacjach, to nie jestem w domu." jest prawdziwe. Który z poniższych wniosków można wyciągnąć z tego zdania?

- ☐ Gdy nie jestem w domu, nie jestem na wakacjach.
- ☐ Gdy nie jestem w domu, jestem na wakacjach.
- ☐ Gdy jestem w domu, jestem na wakacjach.
- ☒ Gdy jestem w domu, nie jestem na wakacjach.

Pytanie za 3 punkty

123456789

Pytanie za 4 punkty

101112131415161718

Pytanie za 5 punktów

192021222324252627

Udzielonych odpowiedzi: 25

Pozostało: 44 min.

Robot jest sterowany programem, który może składać się z następujących komend:

Komenda **lewo a** sprawia, że robot skręca w lewo o a stopni.

Komenda **prawo a** sprawia, że robot skręca w prawo o a stopni.

Komenda **naprzód b** sprawia, że robot przesuwa się do przodu o b metrów.

Komenda **wstecz b** sprawia, że robot przesuwa do tyłu o b metrów.

Robot zostawia za sobą ślad oraz obraca się dość wolno.

Robot ma za zadanie utworzyć szlak jak na obrazku obok.



Który spośród programów spowoduje najszybsze wykonanie zadania?

☐ naprzód 100 prawo 225 naprzód 70 lewo 45 wstecz 100	☐ naprzód 100 prawo 225 naprzód 70 prawo 225 naprzód 100	☐ naprzód 100 lewo 45 naprzód 70 lewo 45 naprzód 100	☒ naprzód 100 prawo 45 wstecz 70 prawo 45 naprzód 100
---	--	--	--





Pytanie za 3 punkty	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Udzielonych odpowiedzi: 26 Pozostało: 44 min. ✗
Pytanie za 4 punkty	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
Pytanie za 5 punktów	19	20	21	22	23	24	25	26	27	

 naprzód 100
prawo 45
wstecz 70
prawo 45
naprzód 100



Bóbr rysuje kwiaty. Używa przy tym specjalnej maszyny, która wykonuje pracę za niego.

Do narysowania płatka kwiatu służy polecenie **platek**:



Po wpisaniu polecenia **kolor Zielony**, maszyna będzie używała do rysowania koloru zielonego.

Można również zmienić kierunek rozpoczęcia rysowania dzięki poleceniu **prawo** z podanym kątem. Aby powtórzyć kilkakrotnie polecenia, można użyć polecenia **powtórz liczba [polecenia]**

Na przykład wykonanie polecenia:

kolor Czerwony powtórz 4 [platek prawo 90]

spowoduje narysowania takiego kwiatka:



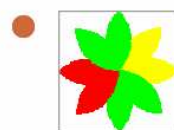
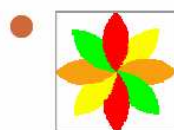
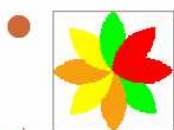
Który kwiatek powstanie po wykonaniu poniższych poleceń?

kolor Żółty powtórz 2 [platek prawo 45]

kolor Pomarańczowy powtórz 2 [platek prawo 45]

kolor Zielony powtórz 2 [platek prawo 45]

kolor Czerwony powtórz 2 [platek prawo 45]



Pytanie za 3 punkty 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Pytanie za 4 punkty 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Pytanie za 5 punktów 19 20 21 22 23 24 25 26 27

Udzielonych odpowiedzi: 27

Pozostało: 44 min.