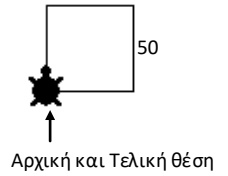
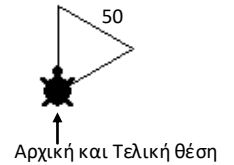


ΑΣΚΗΣΗ 2-ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΩΝ

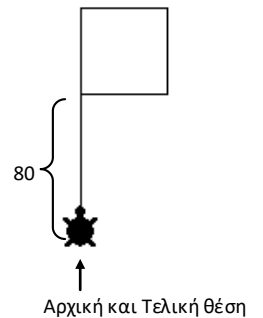
1) Να γράψετε εντολές στη Logo ώστε να φτιάξετε μια **διαδικασία** με όνομα **τετράγωνο** που να σχεδιάζει ένα **τετράγωνο πλευράς 50**, χρησιμοποιώντας την εντολή **επανάλαβε**. Η χελώνα να επιστρέφει στην αρχική της θέση.



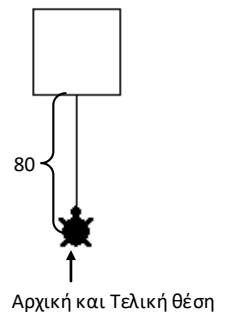
2) Να γράψετε εντολές στη Logo ώστε να φτιάξετε μια **διαδικασία** με όνομα **τρίγωνο** που να σχεδιάζει ένα ισόπλευρο **τρίγωνο πλευράς 50**, χρησιμοποιώντας την εντολή **επανάλαβε**. Η χελώνα να επιστρέφει στην αρχική της θέση.



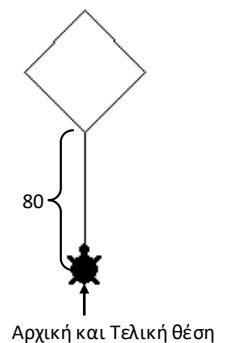
3) Να γράψετε εντολές στη Logo ώστε να φτιάξετε μια **διαδικασία** με όνομα **ταμπέλα1** που να σχεδιάζει το διπλανό σχήμα, καλώντας τη **διαδικασία τετράγωνο**. Η χελώνα να επιστρέφει στην αρχική της θέση.



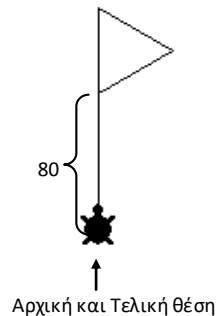
4) Να γράψετε εντολές στη Logo ώστε να φτιάξετε μια **διαδικασία** με όνομα **ταμπέλα2** που να σχεδιάζει το διπλανό σχήμα, καλώντας τη **διαδικασία τετράγωνο**. Η χελώνα να επιστρέφει στην αρχική της θέση.



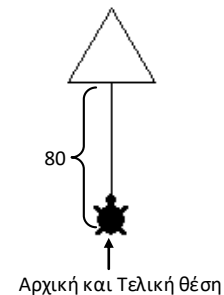
5) Να γράψετε εντολές στη Logo ώστε να φτιάξετε μια **διαδικασία** με όνομα **ταμπέλα3** που να σχεδιάζει το διπλανό σχήμα, καλώντας τη **διαδικασία τετράγωνο**. Η χελώνα να επιστρέφει στην αρχική της θέση.



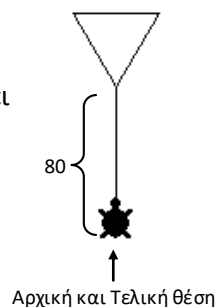
5) Να γράψετε εντολές στη Logo ώστε να φτιάξετε μια **διαδικασία** με όνομα **σημαία** που να σχεδιάζει το διπλανό σχήμα, καλώντας τη διαδικασία **τρίγωνο**. Η χελώνα να επιστρέφει στην αρχική της θέση.



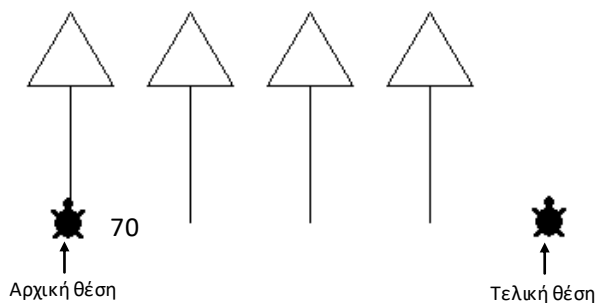
6) Να γράψετε εντολές στη Logo ώστε να φτιάξετε μια **διαδικασία** με όνομα **μανιτάρι** που να σχεδιάζει το διπλανό σχήμα, καλώντας τη διαδικασία **τρίγωνο**. Η χελώνα να επιστρέφει στην αρχική της θέση.



7) Να γράψετε εντολές στη Logo ώστε να φτιάξετε μια **διαδικασία** με όνομα **ποτήρι** που να σχεδιάζει το διπλανό σχήμα, καλώντας τη διαδικασία **τρίγωνο**. Η χελώνα να επιστρέφει στην αρχική της θέση.



8) Να γράψετε εντολές στη Logo ώστε να φτιάξετε μια **διαδικασία** με όνομα **μανιτάρια** που να σχεδιάζει το παρακάτω σχήμα, καλώντας τη διαδικασία **μανιτάρι**. Τα μανιτάρια έχουν απόσταση μεταξύ τους 70 βήματα. Η χελώνα να **μην** επιστρέφει στην αρχική της θέση.



9) Να γράψετε εντολές στη Logo ώστε να φτιάξετε μια **διαδικασία** με όνομα **μανιταρόμυλος** που να σχεδιάζει το παρακάτω σχήμα, καλώντας τη διαδικασία **μανιτάρι** 13 φορές και χρησιμοποιώντας την εντολή **επαναλαβε**. Η χελώνα να επιστρέφει στην αρχική της θέση.

