

Розглянути модуль «turtle». Опрацювати використання основних команд керування черепашкою:

<https://step.org.ua/webpub/remote/11/turtle.pdf>

Написати програму на Python з використанням модуля turtle:

1. Намалювати коло з вказаним радіусом та центром
2. Намалювати прямокутник, зі сторонами **a** та **b**
3. Намалювати трикутник, якщо відомо координати його вершин
4. Намалювати правильний багатокутник. Кількість сторін n від 3 до 12 і довжину сторони від 20 до 50 задавати як значення змінних у програмі. Для визначення кута повороту у вершині багатокутника використати таке: сума зовнішніх кутів опуклого багатокутника дорівнює 360°
5. Зобразит графіки функцій $y = \sin(x)$, $y = \cos(x)$

Створені програми заархівувати, назвати своїм прізвищем та відправити на електронну пошту:

pischankanvk@ukr.net або sergey.lotish@gmail.com

Термін виконання: до 29 березня 2020 року