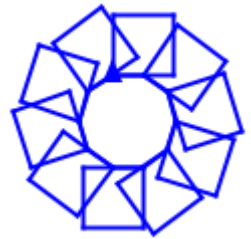


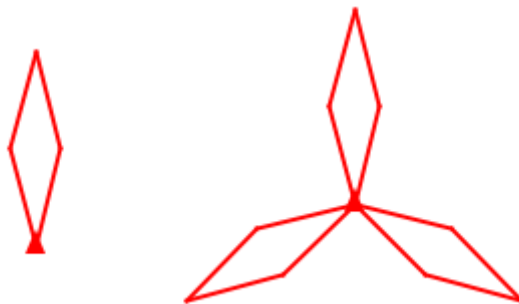
# Feladatok

1. A `square` metódust ismerve (ezt a metódust ne változtassátok) programozzuk meg a `squareDrawing` metódust, amely az alábbi képen található. A metódus paramétere a négyzet oldalhossza legyen.

```
public void square(double size) {  
    for (int i=0; i<4; i++) {  
        this.step(size);  
        this.turn(90);  
    }  
}  
  
public void squareDrawing(double size) {  
  
}
```



2. Készítsünk egy `diamond` metódust, amely egy rombuszt fog rajzolni két paraméter alapján: a szarak közötti szög és a rombusz oldalának hossza. A teknős az elején a rombusz egyik csúcsában van és az átmérő irányába néz. A toll színe legyen piros és a vastagsága legyen 2. Ennek a metódusnak a segítségével csináljunk egy újabb metódust `mitsubishi` névvel, amely a márka logóját fogja rajzolni.



```
public void diamond(double angle, double sideLength) {  
  
}  
  
public void mitsubishi(double angle, double sideLength) {  
  
}
```

3. Tanítsuk meg a teknőst a `star4` metódusra, amely egy négyágú csillagot fog megrajzolni. A csillagot két paraméter határozza meg: az ágának a hossza (az egyenlőszárú háromszög szárhossza) és a csillag csúcsában fekvő szög nagysága (az egyenlőszárú háromszög szárai által közbezárt szög).



```
public void star4(double sideLength, double angle) {  
}
```

4. Tanítsuk meg a SmartTurtle osztály teknőseivel a `chain` metódust, amely egy paraméterrel meghatározott számú gyöngysort fog rajzolni, miközben a gyöngyök nagyságát is paraméter fogja megadni.



```
public void chain(int beadCount, double beadRadius) {  
}
```

5. Tanítsuk meg a teknősöknek az `ngon` metódust, amely egy adott hosszúságú  $n$ -szöget fog rajzolni.

```
public void ngon(int n, double sideLength) {  
}
```

6. Készítsünk egy `dashedLine` nevű metódust, amely  $n$  szakaszból álló szaggatott vonalat fog rajzolni. az egész vonal hossza  $n \cdot \text{segmentLength}$ . Minden szakasz egy vonallal kezdődik, melynek hossza  $\text{segmentLength}/4$ , utána egy  $\text{segmentLength}/2$  hosszú üres rés következik és egy  $\text{segmentLength}/4$  hosszú vonnallal végződik.

```
public void dashedLine(int n, double segmentLength) {  
}
```

7. Legyen az `rgbChain` metódus eredménye hasonlóan, mint a `chain` metódus esetén egy gyöngysor azzal a különbséggel, hogy a gyöngyök színe folyamatosan változzon a piros, zöld és kék színek között. Vigyázz, a gyöngyök száma nem muszály, hogy három többszöröse legyen.

```
public void rgbChain(int beadCount, double beadRadius) {  
}
```

8. Tanítsuk meg a teknőst a `zigZag` metódusra, amely egy cikcakos vonalat fog rajzolni. A metódus paraméterei legyenek a cikcak hossza, a cik és cak közötti szög nagysága és a cikcakok száma.



```
public void zigZag(int count, double radius, double length) {  
}
```

9. Tanítsuk meg a teknőst a `clock` metódusra, amely egy órát rajzol és megadott beállítja az óramutatókat a megadott időre.

```
public void clock(int hours, int minutes) {  
}
```

