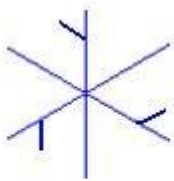
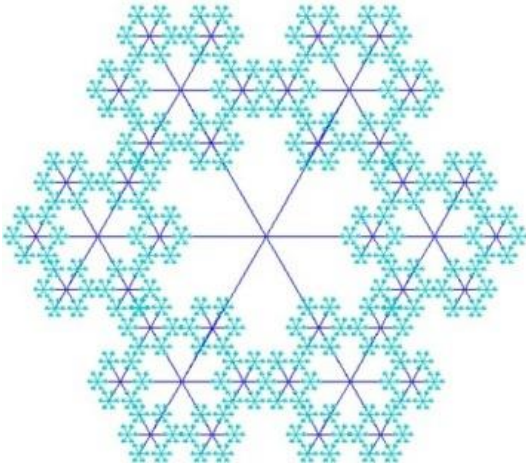
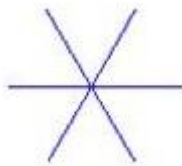


2. UZDEVUMS

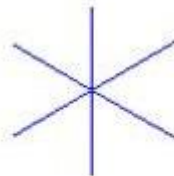
1. Kāds attēla fragments atkārtoti jāzīmē, lai iegūtu šādu sniegpārslas attēlu?



a



b



c

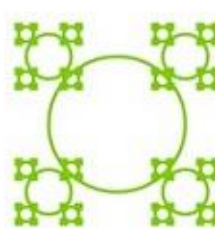
2. Savieto programmas kodu ar atbilstošo attēlu (līniju biezumu neņemt vērā).



a



b



c



d

```

public void rekRinki(int xc,int yc,int r){
    if (r>0){
        canva.drawCircle(xc,yc, r, brush);
        rekRinki(xc+r,yc,r/3);
        rekRinki(xc-r,yc,r/3);
        rekRinki(xc,yc-r,r/3);
        rekRinki(xc,yc+r,r/3);
    }
}
public void rekRinkil(int xc,int yc,int r){
    if (r>0){
        canva.drawCircle(xc,yc, r, brush);
        rekRinki(xc+r,yc+r,r/3);
        rekRinki(xc-r,yc-r,r/3);
        rekRinki(xc+r,yc-r,r/3);
        rekRinki(xc-r,yc+r,r/3);
    }
}
public void rekRinki2(int xc,int yc,int r){
    if (r>0){
        canva.drawCircle(xc,yc, r, brush);
        rekRinki(xc+2*r/3,yc,r/3);
        rekRinki(xc-2*r/3,yc,r/3);
        rekRinki(xc,yc-2*r/3,r/3);
        rekRinki(xc,yc+2*r/3,r/3);
    }
}

```

a)

rekRinki	d
rekRinkil	c
rekRinki2	a

b)

rekRinki	a
rekRinkil	b
rekRinki2	d

c)

rekRinki	c
rekRinkil	a
rekRinki2	b

d)

rekRinki	d
rekRinki1	b
rekRinki2	c

UZDEVUMI PRAKTISKAJAM DARBAM

- Uzrakstīt programmu n-tā Fibonači skaitļa aprēķināšanai.
- Uzrakstīt programmu kvadrātu kompozīcijas iegūšanai.
- Uzrakstīt programmu Serpinska paklāja attēla iegūšanai.

