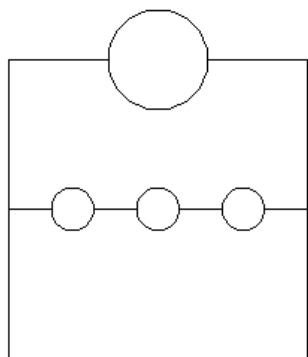


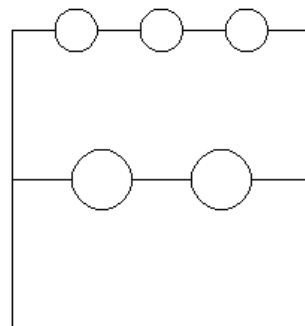
Napiši program **abakus :x :a :b** koji će nacrtati prvo poznato pomoćno računalo „abakus“. Visina i širina drvene konstrukcije iznosi :x, dok brojevi :a i :b govore o broju kuglica na pojedinoj liniji (:a je broj kuglica na gornjoj, a :b na donjoj liniji). Promjer kuglice na dotičnoj liniji jednak je razmaku između dviju kuglica odnosno između ruba linije i ruba kuglice. Možemo reći da se na prvoj liniji stoga nalazi :a kuglica promjera :p, te (:a+1) crtica duljine :p. Analogno vrijedi i za drugu liniju, odnosno imamo :b kuglica promjera :r, te (:b+1) crtica duljine :r.

Proučite primjere:

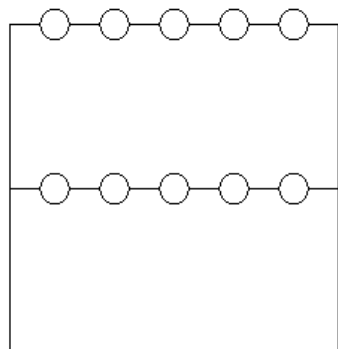
cs abakus 200 1 3



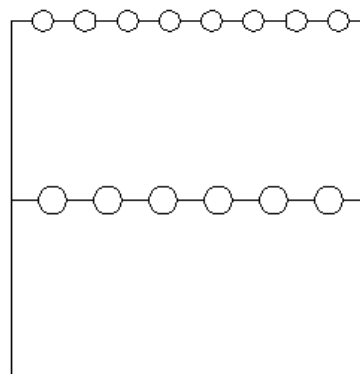
cs 200 3 2



cs abakus 220 5 5



cs abakus 240 8 6



Naziv procedure: **abakus :x :a :b**

Naziv datoteke: **abakus.lgo**

* **SKALA** na slici desno je u svim grafičkim zadacima u usporedbi sa test primjerima u omjeru **1:1** (kućica u kojoj piše 20 je kvadrat stranice 20 pixela, zatim ga slijedi "kornjača" te pokazivač miša)

