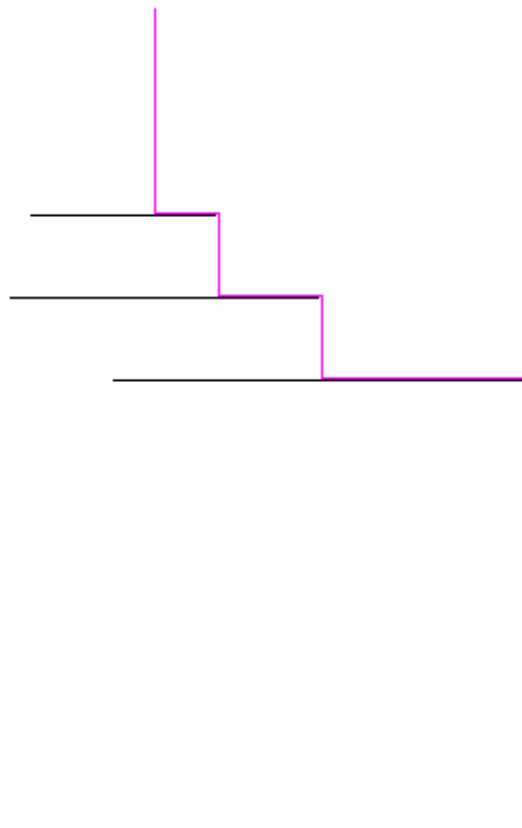


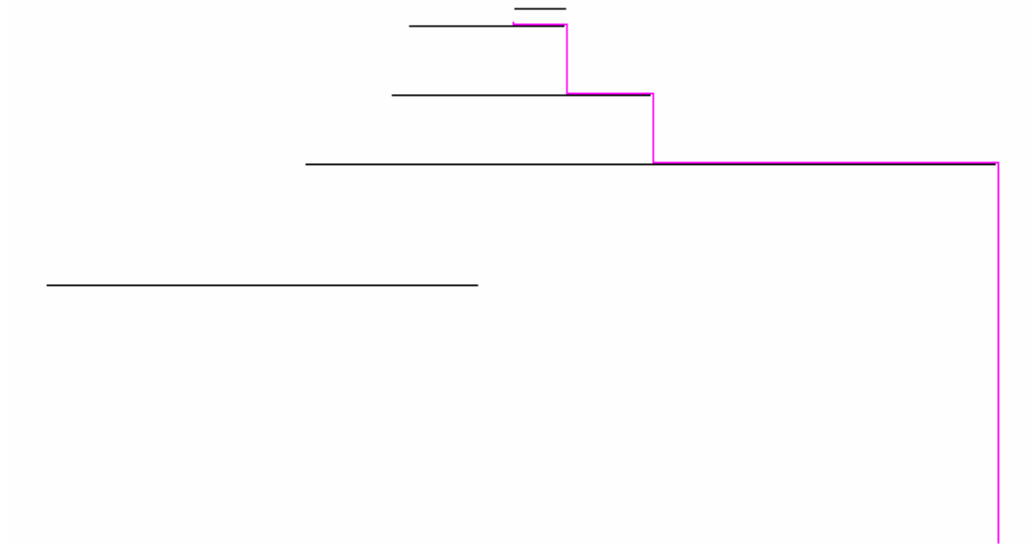
Napiši program VODOPAD :xy :l koji će nacrtati simulaciju vodopada. Vodopad izvire u točki :xy i okomito se spušta dolje, nikada ukoso. Kada naiđe na prepreku skreće lijevo ili desno do kraja prepreke gdje opet počinje okomito padati i to do onog kraja prepreke koji je bliže. Znači, vodopad traži najkraći put. Lista :l je lista tročlanih listi u kojoj su zadane prepreke. Svaka tročlana lista [y x1 x2] predstavlja vodoravnu prepreku (crtu) kojoj je lijeva krajnja točka u točki [x1 y], a desna u točki [x2 y]. Voda klizi po prepreci tako da ne ulazi u nju. Sve se dešava u kvadratu sa stranicom dugom 600 kojemu je središte u središtu ekrana, što znači da će se voda zaustaviti kada dođ do ruba tog kvadrata. Prostor između dvije prepreke će uvijek biti bar 1 pixel širok. U slučaju da su udaljenosti od pada vodopada jednake do krajnjih točaka prepreka tada se vodopad dijeli na obje strane, odnosno stvaraju se dva vodopada. Na crtežu treba prepreke obojati crnom bojom, a vodopad bilo kojom drugom koja se dobro vidi po želji (ne bijelom ili crnom). Ima 4 stranice s primjerima.

cs vodopad [20 200] [[20 0 200][100 -40 50][60 -50 100]]

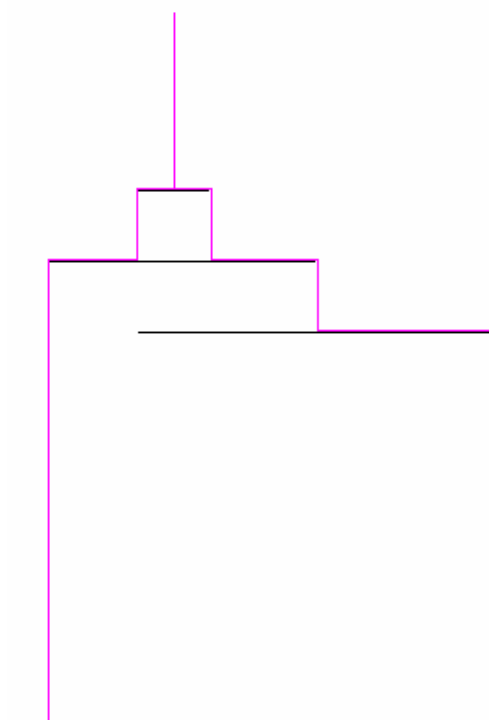


Logo – PODSKUPINA II

cs vodopad [20 102] [[110 50 20]][20 -100 300][-50 -250 0][100 -40 50]
[60 -50 100]]

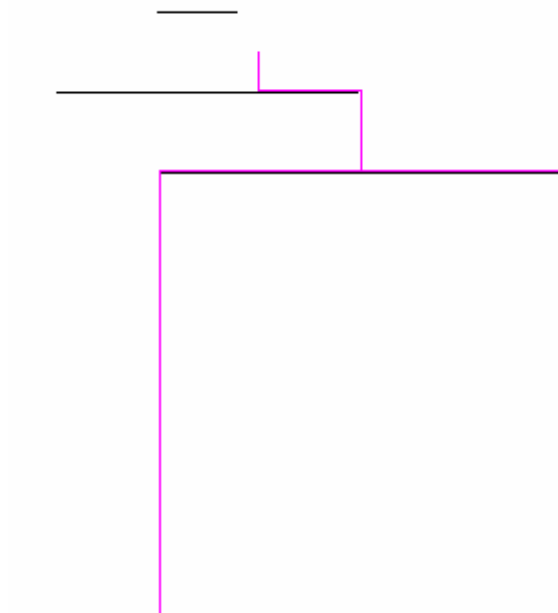


cs vodopad [20 200] [[20 0 200][100 0 40][60 -50 100]]



Logo – PODSKUPINA II

cs vodopad [50 80] [[20 2 200][100 0 40][60 -50 100]]



cs vodopad [20 200] [[20 2 200][100 0 40][60 -50 100]]

