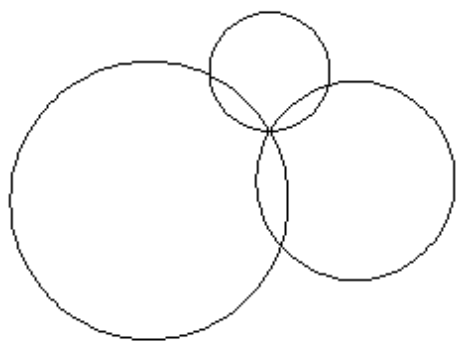


Ovih hladnih zimskih dana, mnogi su se već zaželjeli ljeta i odlaska na more (pogotovo na Silbu) te svih popratnih radosti poput pećanja, kupanja, picigina i ronjenja. Naš poznati LOGO programer Ivica je osim planinarskog izviđača, nedavno postao i podmorski istraživač. Ivica, dok je pod vodom, najviše voli tražiti školjke i proučavati ih. Oduvijek ga je zanimalo na koji način nastaje taj pravilan i prelijepi oblik školjke.

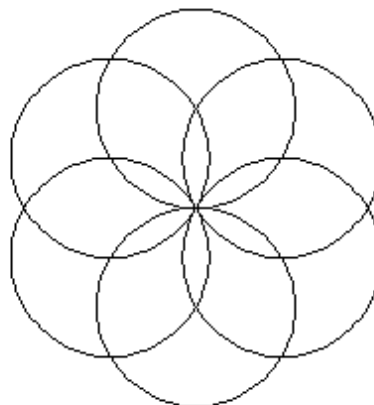
Ivica, nakon što je pokušavao geometrijski pojednostavniti izgled školjke, uvidio je da je dobra ideja nacrtati kružnicu **polumjera  $:r$**  čije je središte udaljeno za  $:r$  od samog središta ekrana. Zatim bi nacrtao još  **$:n-1$**  kružnicu, s time da svaka sljedeća koju bi nacrtao imala polumjer **uvećan za  $:x$** , a svake dvije susjedne **zamišljene linije** koje spajaju **središta kružnica** i **središte ekrana** uvijek bi se nalazile pod istim kutem ovisno o samom broju kružnica ( $:n$ ).

Dobro proučite primjere:

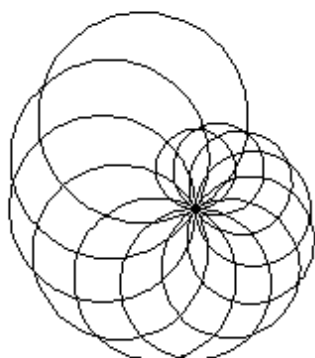
cs skoljka 3 30 20



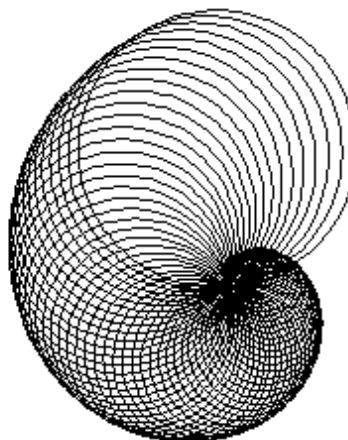
cs skoljka 6 50 0



cs skoljka 12 20 3



cs skoljka 70 1 1



Naziv procedure: **skoljka :n :r :x**

Naziv datoteke: **skoljka.lgo**