

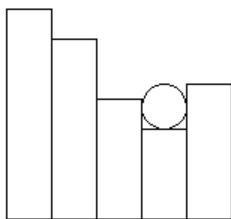
Logo – PODSKUPINA I

4. Zadatak **LOPTICA** **80 bodova**

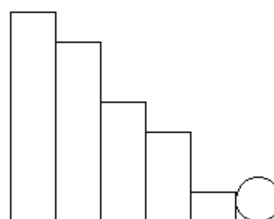
Napiši program **loptica :s :l** koji će prikazivati konačno stanje loptice nakon što se odkotrlja (s lijeva na desno) niz stupove širine s . Svaki stup ima visinu koja je određena pripadnim cijelim brojem u listi l . Primjerice kad je $s=20$, a lista l jedanka $[20\ 30\ 10]$ imat ćemo 3 stupa širine 20 gdje je prvi stup visok 20, drugi 30, a treći 10. Loptica se prikazuje kao kružnica promjera s , a kotrlja se počevši od sredine vrha prvog stupa (skroz lijevog) toliko dugo dok je idući stup **strogo niži** od prethodnog. Dakle loptica će zapeti na stupu kada naiđe na stup koji je viši od prethodnog ili će stati kad padne sa zadnjeg stupa na tlo.

Test primjeri:

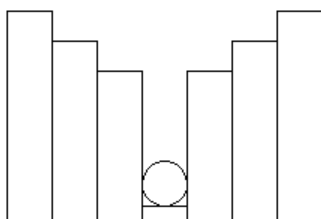
cs loptica 30 [140 120 80 60 90]



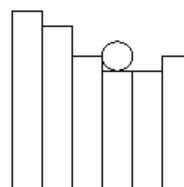
cs loptica 30 [140 120 80 60 20]



cs loptica 30 [140 120 100 10 100 120 140]



cs loptica 20 [120 110 90 80 80 90]



Naziv procedure: **loptica :s :l**
Naziv datoteke: **loptica.lgo**

