

Laboratorio di Programmazione

Lezione 3

Es. 1 Sfruttando il teachpack “tassellation.ss” ed il programma “puzzle.scm”, si scrivano delle procedure che utilizzino le due figure base in Figure 1(a) e 1(b) per costruire:

- una croce regolare;
- un quadrato.

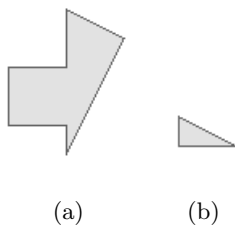


Figura 1: Figure base

Es. 2 Sfruttando il teachpack “tassellation.ss” ed il programma “tiles.scm”, si scrivano delle procedure che utilizzino la figura base in Figura 2 per costruire:

- un rettangolo orizzontale;
- un rettangolo verticale;
- un quadrato cavo.



Figura 2: Figura base