



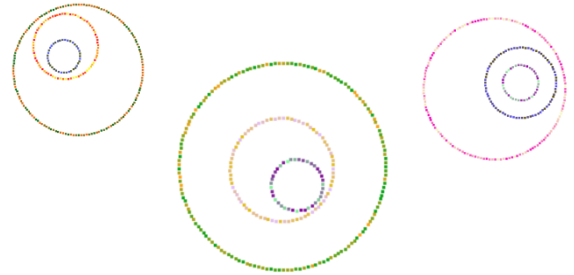
**Ročník: 17**

**Kolo: 2**

**Úloha: 3**

## Úloha o lukostreľbe

V Korytnáčkove sa budúci víkend budú konať lukostrelecké preteky, na ktoré je potrebné nakresliť a pripraviť súťažné terče. Ich prípravu dostala za úlohu korytnačia umelkyňa Majka.



V Korytnáčkove vyzerá terč nasledovne:

- Skladá sa z troch, do seba vnorených kružníc, s polomermi  $r$ ,  $r/2$ ,  $r/4$ .
- Menšia kružnica je vo väčšej kružnici umiestnená náhodne.

Majka navrhla funkciu `kresli_kruznicu(polomer)`, ktorá vykreslí umeleckú kružnicu so zadaným polomerom. Samotná kružnica je vytvorená z bodiek, ktorých priemer je 4. S vytvorením celého programu si už nevedela poradiť. Vedel by si jej pomôcť?

Otvor súbor **lukostrelba.py** a doplň do neho funkciu **kresli\_terc**, ktorá vykreslí terč z umeleckých kružníc podľa zadania. Pri vytváraní terču použite vytvorenú funkciu `kresli_kruznicu(polomer)`.

Svoje riešenie ulož do súboru **lukostrelba.py**.