

Inicjały ze znaku # w języku C++

Zastosowanie instrukcji warunkowych ze złożonym warunkiem i instrukcji iteracyjnych.

I. Zadanie:

Napisz program, który na planie kwadratu o boku 11 w konsoli języka C++ narysuje ze znaków # i odstępu (spacji) Twoje inicjały.

Litery mają być umieszczone pionowo (jedna pod drugą).

II. Uwagi:

1. Oczekiwany efekt działania programu dla moich danych:

```
C:\Users\wojuu\Desktop\figury z # LO\inicja |
#           #
#           #
#           #
#           #
#         #   #
#       #   #   #
#     #   #   #   #
#   #   #   #   #   #
# #           #   #
#
# # # # # # #
#           #
#           #
#           #
#         # #
#           #
#           #
#           #
#           #
# # # # # #
=====
AUTOR: Wojciech Borucinski
KLASA: 1a4-1
=====
```

Nie zapomnij o zrobieniu stopki z Twoimi danymi na końcu.

2. Zaczynij od zaplanowania swoich liter na siatce ze współrzędnymi.

Dla moich liter W i B zaplanowałem następujące rozmieszczenie znaków:

- # → kolor żółty
- odstęp (spacja) → kolor biały

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	(0,0)	(0,1)	(0,2)	(0,3)	(0,4)	(0,5)	(0,6)	(0,7)	(0,8)	(0,9)	(0,10)
1	(1,0)	(1,1)	(1,2)	(1,3)	(1,4)	(1,5)	(1,6)	(1,7)	(1,8)	(1,9)	(1,10)
2	(2,0)	(2,1)	(2,2)	(2,3)	(2,4)	(2,5)	(2,6)	(2,7)	(2,8)	(2,9)	(2,10)
3	(3,0)	(3,1)	(3,2)	(3,3)	(3,4)	(3,5)	(3,6)	(3,7)	(3,8)	(3,9)	(3,10)
4	(4,0)	(4,1)	(4,2)	(4,3)	(4,4)	(4,5)	(4,6)	(4,7)	(4,8)	(4,9)	(4,10)
5	(5,0)	(5,1)	(5,2)	(5,3)	(5,4)	(5,5)	(5,6)	(5,7)	(5,8)	(5,9)	(5,10)
6	(6,0)	(6,1)	(6,2)	(6,3)	(6,4)	(6,5)	(6,6)	(6,7)	(6,8)	(6,9)	(6,10)
7	(7,0)	(7,1)	(7,2)	(7,3)	(7,4)	(7,5)	(7,6)	(7,7)	(7,8)	(7,9)	(7,10)
8	(8,0)	(8,1)	(8,2)	(8,3)	(8,4)	(8,5)	(8,6)	(8,7)	(8,8)	(8,9)	(8,10)
9	(9,0)	(9,1)	(9,2)	(9,3)	(9,4)	(9,5)	(9,6)	(9,7)	(9,8)	(9,9)	(9,10)
10	(10,0)	(10,1)	(10,2)	(10,3)	(10,4)	(10,5)	(10,6)	(10,7)	(10,8)	(10,9)	(10,10)

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	(0,0)	(0,1)	(0,2)	(0,3)	(0,4)	(0,5)	(0,6)	(0,7)	(0,8)	(0,9)	(0,10)
1	(1,0)	(1,1)	(1,2)	(1,3)	(1,4)	(1,5)	(1,6)	(1,7)	(1,8)	(1,9)	(1,10)
2	(2,0)	(2,1)	(2,2)	(2,3)	(2,4)	(2,5)	(2,6)	(2,7)	(2,8)	(2,9)	(2,10)
3	(3,0)	(3,1)	(3,2)	(3,3)	(3,4)	(3,5)	(3,6)	(3,7)	(3,8)	(3,9)	(3,10)
4	(4,0)	(4,1)	(4,2)	(4,3)	(4,4)	(4,5)	(4,6)	(4,7)	(4,8)	(4,9)	(4,10)
5	(5,0)	(5,1)	(5,2)	(5,3)	(5,4)	(5,5)	(5,6)	(5,7)	(5,8)	(5,9)	(5,10)
6	(6,0)	(6,1)	(6,2)	(6,3)	(6,4)	(6,5)	(6,6)	(6,7)	(6,8)	(6,9)	(6,10)
7	(7,0)	(7,1)	(7,2)	(7,3)	(7,4)	(7,5)	(7,6)	(7,7)	(7,8)	(7,9)	(7,10)
8	(8,0)	(8,1)	(8,2)	(8,3)	(8,4)	(8,5)	(8,6)	(8,7)	(8,8)	(8,9)	(8,10)
9	(9,0)	(9,1)	(9,2)	(9,3)	(9,4)	(9,5)	(9,6)	(9,7)	(9,8)	(9,9)	(9,10)
10	(10,0)	(10,1)	(10,2)	(10,3)	(10,4)	(10,5)	(10,6)	(10,7)	(10,8)	(10,9)	(10,10)

3. Każdą z liter zrealizuj w postaci 2 zagnieżdżonych pętli iteracyjnych for:

```
for(int i = 0, ..... ) {  
    for(int j = 0, ..... ){  
        if (  
            warunek złożony określający  
            miejsca znaku #  
        ) napisz znak # ;  
        else napisz spację (odstęp) ;  
    }  
    cout << "\n";  
}
```

4. Zamiasat poleceń:

a. `cout << "#";`

b. `cout << " ";`

możesz użyć poleceń:

c. `cout << "# ";` ← w cudzysłowach dodatkowa spacja po #

d. `cout << " ";` ← w cudzysłowach 2x spacja

Spowoduje to, że litery będą nieco szersze, co poprawi ich wygląd

5. Powodzenia ☺