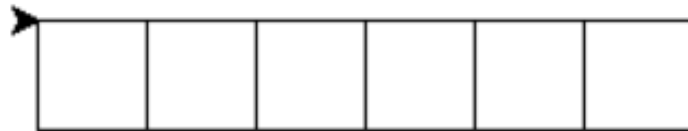


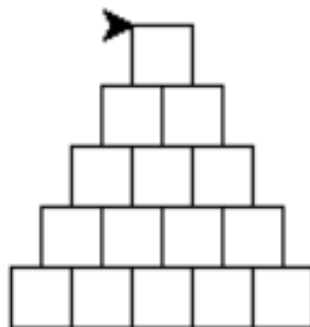
Príklad č.1:

Napíšte funkciu `rad_stvorcov(n, strana)`, ktorá nakreslí vedľa seba do radu n štvorcov (úplne na tesno bez medzery), pričom po dokreslení korytnačka skončí presne na tom mieste, kde začala prvý štvorec.

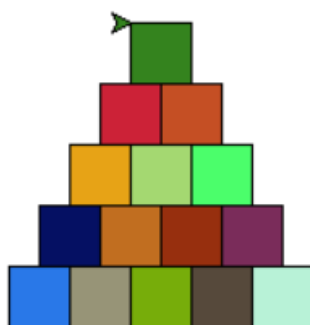


Príklad č.2:

- a) Napíšte funkciu `pyramida(n, strana)`, ktorá pomocou funkcie `rad_stvorcov()` z predchádzajúcej úlohy nakreslí n -poschodovú pyramídu: v spodnom rade je n štvorcov, každý rad nad ním má o 1 štvorec menej.

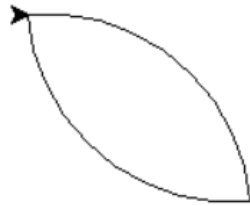


- b) Pozmeňte funkciu `rad_stvorcov()` tak, aby bol každý zo štvorcov vyfarbený náhodnou farbou.

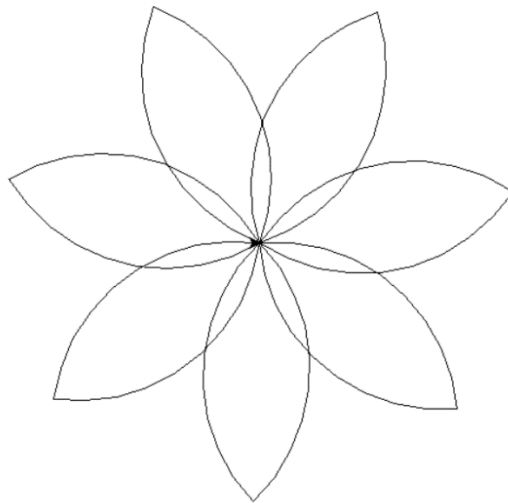


Príklad č.3:

- a) Napíšte funkciu `obluk()`, ktorá vykreslí štvrtkruh a následne funkciu `lupen()`, ktorej výstupom budú dva priložené štvrtkruhy.



- b) Napíšte funkciu `kvet()`, ktorá vykreslí n lupeňov.



- c) Pozmeňte funkciu `lupen()` tak, aby bol každý z lupeňov vyfarbený náhodnou farbou.

