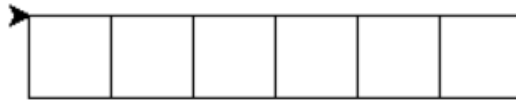
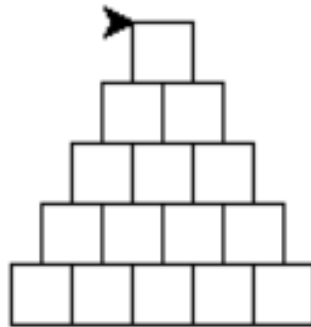


### Príklad č.1:

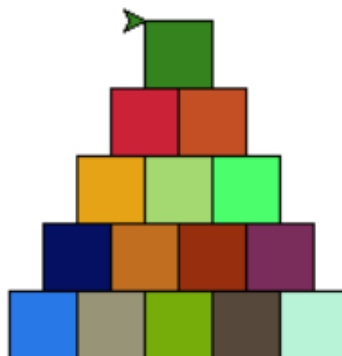
- a) Vytvorte funkciu `rad_stvorcov( $n$ , strana)`, ktorá nakreslí vedľa seba do radu  $n$  štvorcov (úplne na tesno bez medzery), pričom po dokreslení korytnačka skončí presne na tom mieste, kde začala s kreslením prvého štvorca.



- b) Vytvorte 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.

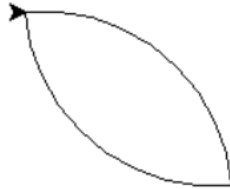


- c) Pozmeňte funkciu `rad_stvorcov()` tak, aby bol každý zo štvorcov vyfarbený náhodnou farbou.

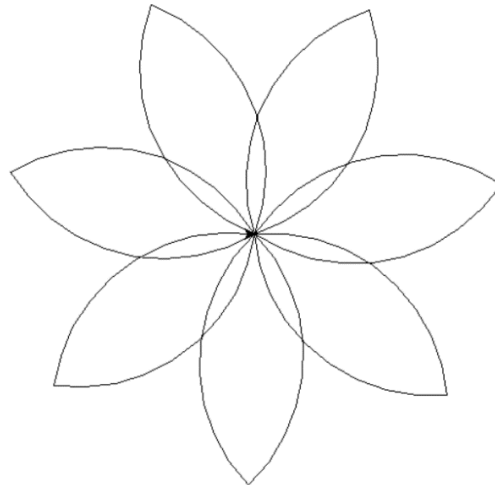


## Príklad č.2:

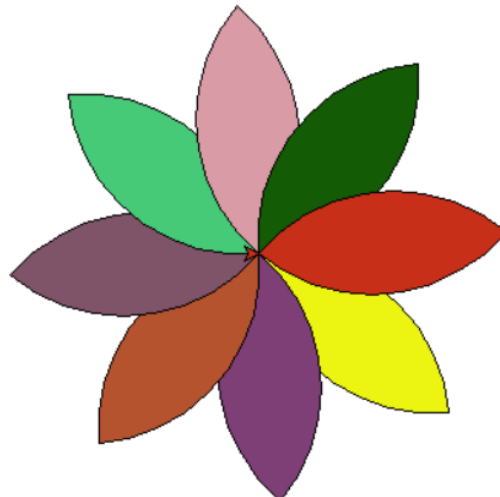
- a) Vytvorte funkciu `obluk()`, ktorá vykreslí štvrtkružnicu a následne funkciu `lupeň()`, ktorej výstupom budú dve priložené štvrtkružnice.



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

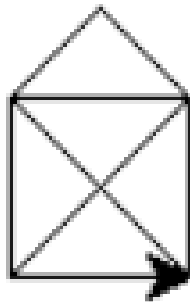


- c) Pozmeňte funkciu `lupeň()` tak, aby bol každý z lupeňov vyfarbený náhodnou farbou.



### Príklad č.3:

- a) Vytvorte funkciu **domcek(d)**, ktorá vykreslí domček jedným ťahom bez dvíhania pera. Veľkosť strany štvorca je  $d$ , a všetky vnútorné uhly sú 45 alebo 90 stupňov.



- b) Vytvorte funkciu **ulica(pole)**, ktorá vykreslí vedľa seba niekoľko domčekov a to volaním funkcie domček z predošlej úlohy, pričom veľkosti domčekov a ich počet je daný vstupným poľom.

Napr. ak by malo pole hodnoty  $[80, 40, 70]$ , tak volanie funkcie `ulica(pole)` vykreslí tesne vedľa seba (na spoločnej základni) tri domčeky s veľkosťami hrán 80, 40 a 70.

