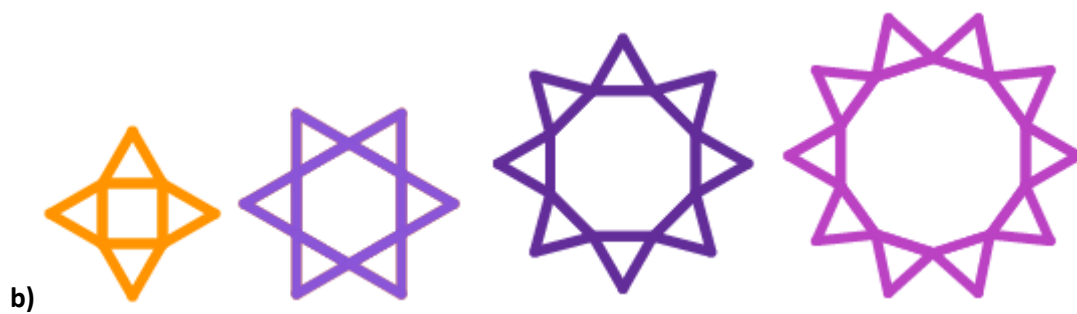


BLOKY

Úloha 1

Zadefinuj príkaz **trojuholnik** a pomocou neho nakresli:

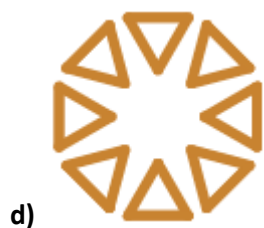


Poznámka:

Ak použijeme rovnaký princíp ako v b) pre opakuj 4 a väčší trojuholník,

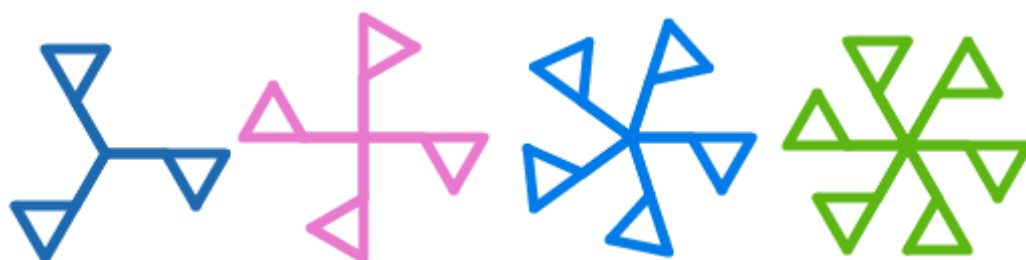


dostaneme:



Úloha 2

Zadefinuj príkaz **vlajka** a pomocou neho nakresli:



Úloha 3

šestuholník

Zadefinuj príkaz a pomocou neho nakresli:

