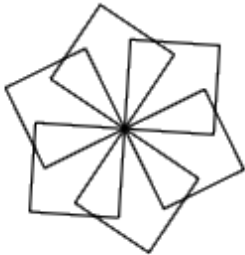


## SUSHI CARD – DRAW

**Условие:** Създай приложение, което рисува фигура с посочени от теб страни

	Стъпка	Указание	Hint
1	Избери Sprite, за да виждаш кой рисува.	Смали го до 30 процента от размера му, за да заема малко място. Постави го в средата на екрана – $x$ и $y = 0$ .	
2	Вземи молива.	Не забравяй да изтриеш нарисуваното до момента. Избери цвят и размер на молива.	
3	Нарисувай квадрат.	Представи си как би начертал квадрат. Кои действия се повтарят. Използвай блокче за повторение толкова пъти, колкото страни и колко ъгъла има фигурата. Подсказка – спрайтът трябва да се завърташ 90 градуса.	<p>ВЪРВИ НАПРАВО завий надясно 90°</p> <p>ВЪРВИ НАПРАВО завий надясно 90°</p> <p>ВЪРВИ НАПРАВО завий надясно 90°</p> <p>ВЪРВИ НАПРАВО завий надясно 90°</p>
4	Нарисувай общо 6 (шест) квадрата.	Завърти спрайта с 60 градуса и нека повтори рисуването на квадрата и завъртането 6 пъти.	
5	Нека Sprite 1 пита с колко страни да е фигурата и да я рисува.	<p>За да начертает правилна фигура са ти нужни:</p> <p>1) Дължина на страната – трябва да си я избрал;</p> <p>2) Брой на страните – ще го избереш като отговор на въпроса.</p> <p>3) Ъгъл – с колко градуса се завърта спрайта.</p> <p>3.1) Направи променлива „Ъгъл“.</p> <p>3.2.) При чертането на фигурата спрайтът (моливът) трябва да се завърта „360°/отговор“ - 360°, делено на броя на страните.</p>	