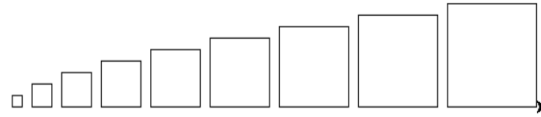


Príklad 1.

Vytvorte funkciu, ktorá nakreslí štvorec.

Príklad 1.2*

Nakreslite viacero útvarov (napr. štvorcov) za sebou, každý útvar bude väčší ako predchádzajúci.



Funkcia bude vyzerat nasledovne:

```
def stvorec(velkost):  
    for x in range(?):  
        forward(?)  
        right(?)
```

Po zavolaní funkcie musíme zdvihnúť pero a posunúť korytnačku a znova nakresliť štvorec:

```
stvorec(20)  
penup()  
forward(50)  
pendown()  
stvorec(40)  
...(VÝZVA: urobte to vo forloope a velkost si mozte dat ako x*50)
```

Príklad 2.

Vytvorte funkciu, ktorá nakreslí rovnostranný šesťuholník

Príklad 2.2

Nakreslite viac šesťuholníkov za sebou za sebou. Skombinujte cyklus a funkciu, ktorá kreslí šesťuholník.

Príklad 2.3

Zmeňte predchádzajúci príklad tak, aby každý druhý vykreslený útvar bol štvorec.



Funkcia bude vyzerat nasledovne:

```
def sestuholnik(velkost):  
    for x in range(?):  
        forward(?)  
        right(360/6)
```