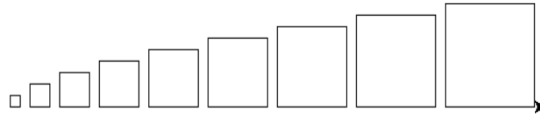


Príklad 1.

Vytvorte funkciu, ktorá nakreslí štvorec.

Príklad 1.2*

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



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.



Príklad 3.

Naprogramujte hádzanie kockou. Nakreslite štvorec s náhodným číslom od 1 do 6 uprostred.



Príklad 4.

Nakreslite štvorok kocku na náhodnej pozícii.

Nápoveda:

1. Vygenerujte 2 náhodné čísla (a uložte ich do premennej).
2. Presuňte korytnačku na pozíciu s vygenerovanými súradnicami.
3. Nakreslite kocku.

Pre generovanie náhodných čísel sa používa:

```
from random import randint #import funkcie random z knižnice random
randint(0, 10)              #generovanie náhodného čísla od 0 do 10
```

Výzva: pridajte na koniec program túto časť kódu:

```
onscreenclick(hodkocka)
```

```
mainloop()
```

-----> teraz zbehnite program a kliknite na plátno. Čo sa deje?