

DOMÁCA ÚLOHA Č.2

Vašou úlohou je vytvoriť tlačidlo UTVARY, ktoré bude spúšťať vykreslenie útvarov TROJUHOĽNIK, KRUIZNICA, STVOREC, SESTUHOLNIK na náhodných pozíciách. Použite vnorené procedúry v procedúre UTVAR.

Každý útvar sa vykreslí 3 krát.

Trojuholník a stvorec majú okraje inej farby ako je ich vyplň, na to pozor!!! Dodržte rovnaké farby ako sú v predlohe.

