



POUŽITIE PODMIENKY - AK FARBABODU

tlačidlo **"čistá plocha"** len zmaže plochu a korytnačky umiestne na povodné pozície. Teda také, na ktoré si ich umiestnil.

cista plocha

skuska

tlačidlo **"koniec"** má za úlohu:

1. zastaviť proces vykresľovania bodiek korytnačkou K1
2. ak zastane K1 na zelenej guľke, tak vykreslí K2 zelený šesťuholník cez polygon.
3. ak zastane K1 na červenej guľke, tak vykreslí K3 červený osemuholník cez polygon.

koniec

tlačidlo "skuska" spúšťa procedúru, ktorá vykresľuje procesom bodky a to 4 farbami (modrá, červená, žltá, zelená). Túto činnosť vykonáva K1. Všimni si, že bodky tvoria útvar 8 - uholník, ktorý má na vrcholoch body.

