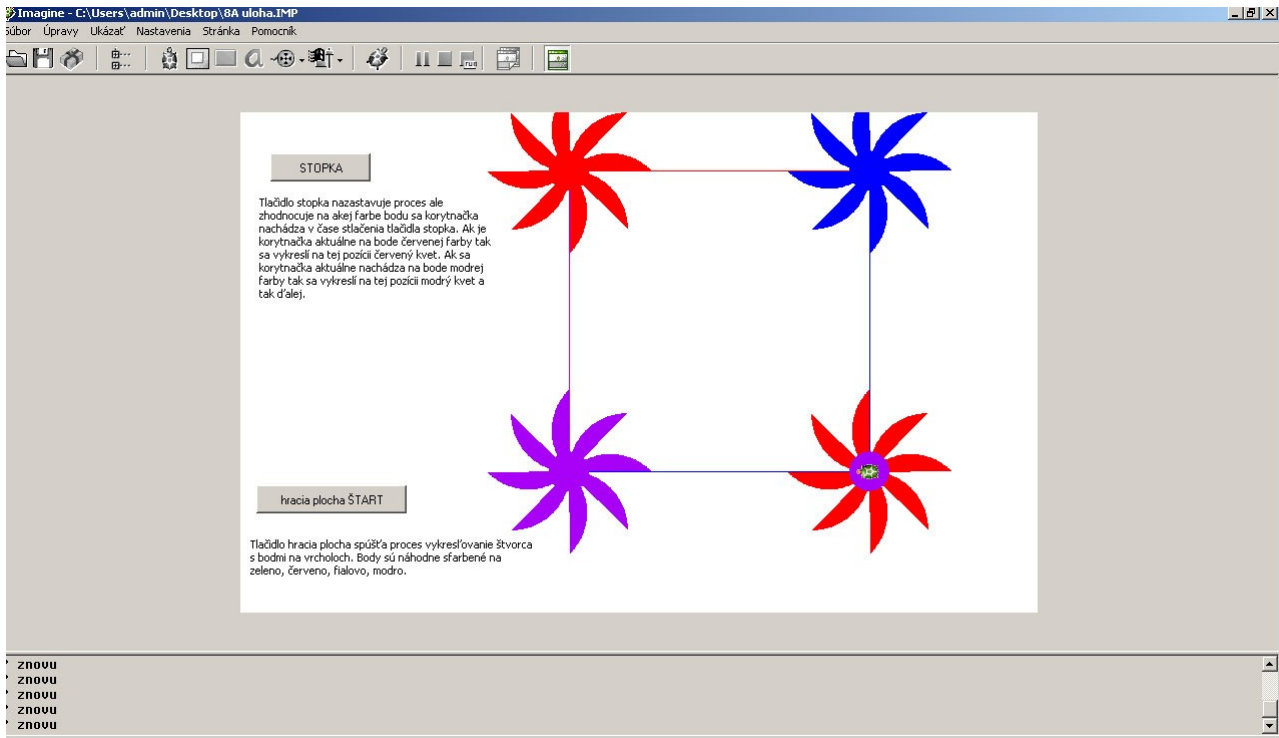
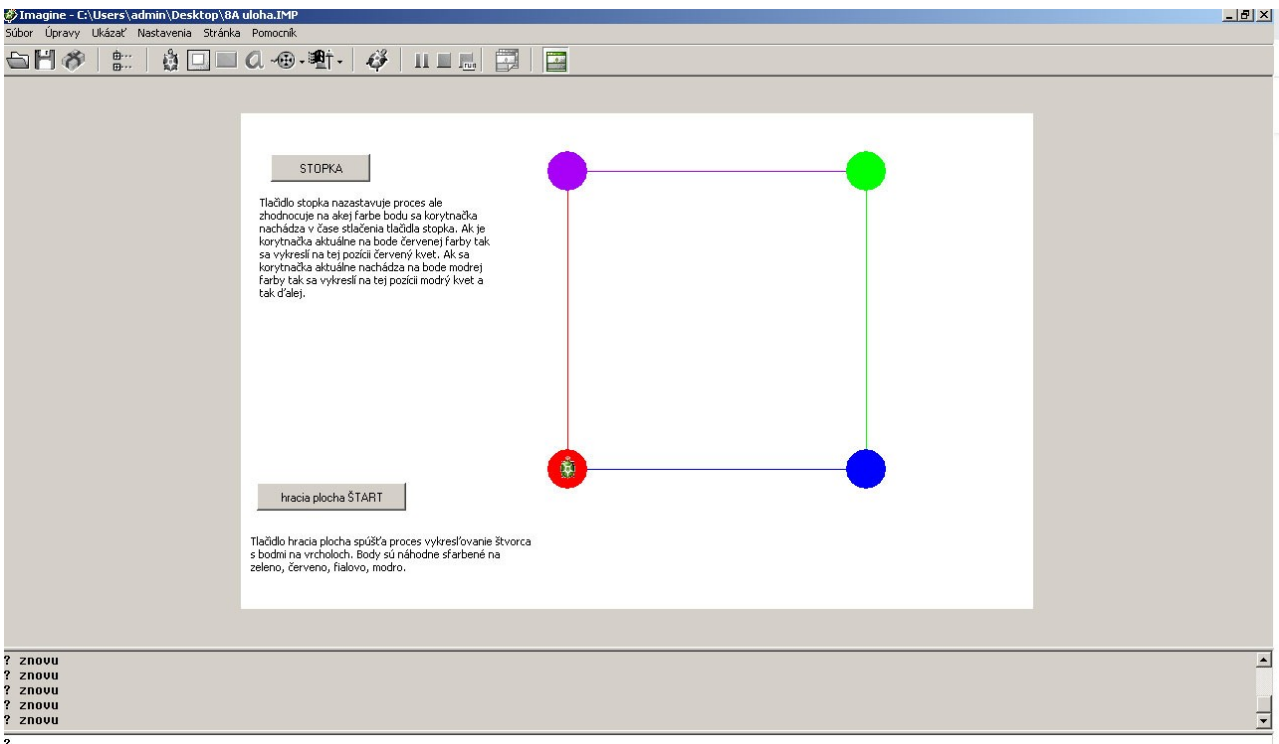


## Imagine logo: DÚ Č.3 - Tlačidlá, procesy, podmienky, polygón...

Na hodine sme spolu začali programovať túto zaujímavosť.



Tlačidlo **“hracia plocha ŠTART”** spustí proces vykresľovania štvorca tak, že každý bod bude mať náhodnú farbu zo štyroch farieb (modrá, červená, zelená, fialová).



Tlačidlo **“STOPKA”** nebude zastavovať korytnačku, ale iba vykreslí kvietok takej farby na akej farbe bodu sa korytnačka práve nachádza. Proces bude pokračovať naďalej a teda nič sa nezastavuje !!! Kvietok je tvorený pomocou polygónu!!!