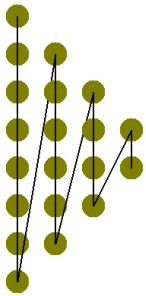


CYKLOVÉ VARIÁCIE 2

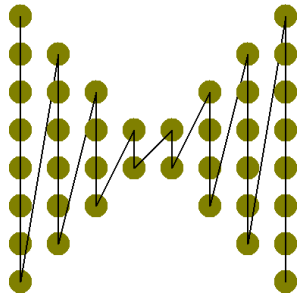
ÚLOHA 01

Do programu doroďte vzorky od 21 po 28.

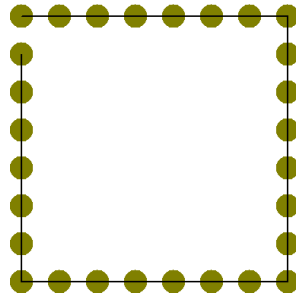
Vzorky



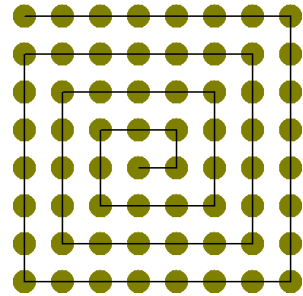
Vzorka 21



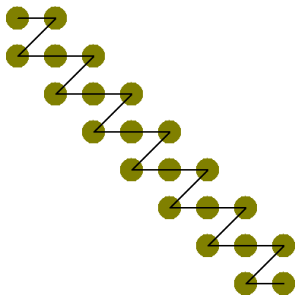
Vzorka 22



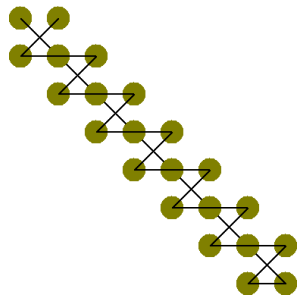
Vzorka 23



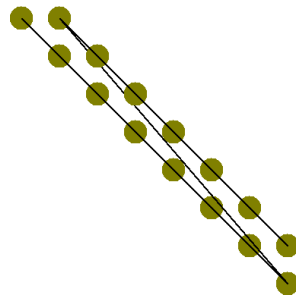
Vzorka 24



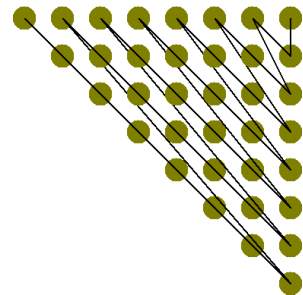
Vzorka 25



Vzorka 26



Vzorka 27



Vzorka 28

ÚLOHA 02

Vymyslite a naprogramujte 1 vlastnú vzorku.

ÚLOHA 03

Do programu doroďte nejaké nastavenia, napr. výber farby pre bodky a čiary, veľkosť šachovnice, v ktorej sa bodky vykresľujú, vzdialenosť medzi bodkami, atď.

ÚLOHA 04

Navrhните nový projekt, ktorý pomôže učiteľovi pri precvičovaní vnorených cyklov.