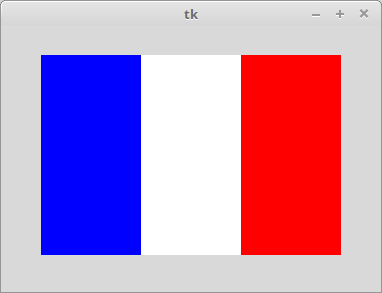
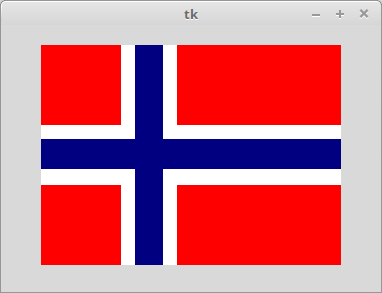
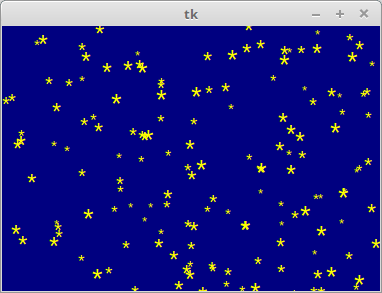
1. Zo stránky [Štátne vlajky](http://www.statnevlajky.sk/) si vyber aspoň jednu vlajku, na ktorej sú vodorovné alebo zvislé pruhy farieb a nakresli ju do grafickej plochy (zvo2 si napr. Francúzsko, Nemecko, Taliansko, Belgicko, Maďarsko, …). Daj pozor, aby sa na vlajkách neobjavili čierne obrysy obdĺžnikov.
   * napr. francúzska štátna vlajka



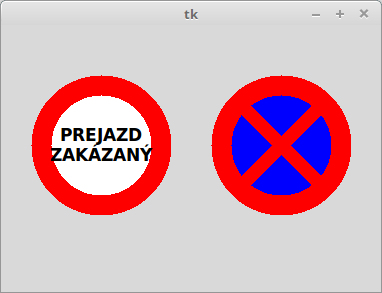
1. Nakresli nórsku štátnu vlajku.
   * napr.



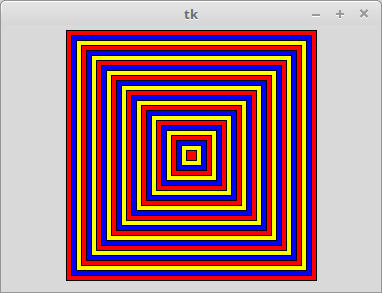
1. Na tmavomodré pozadie (napr. 'navy') nakresli na náhodné pozície n žltých hviezdičiek (create\_text) znak '\*' - skús ich kresliť rôznymi veľkosťami fontu (napr. veľkosť fontu nech je náhodne číslo od 10 do 20).
   * napr.



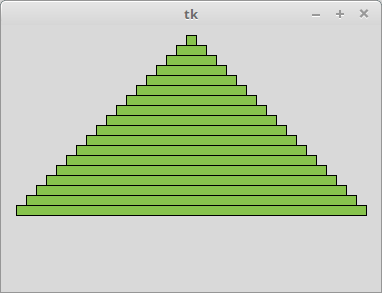
1. Nakresli dopravné značky prejazd zakázaný a zákaz zastavenia.
   * napr.



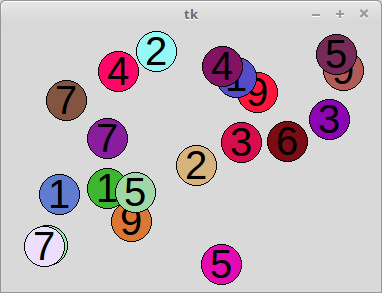
1. Nakresli n sústredných štvorcov (štvorce majú spoločný stred), v ktorých sa striedajú nejaké tri dané farby. Veľkosti štvorcov nech sú napr. 10, 20, 30, …
   * napr.



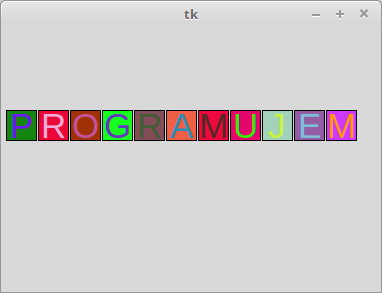
1. Nakresli pyramídu z n obdĺžnikov. Všetky sú zafarbené rovnakou náhodnou farbou. Veľkosti obdĺžnikov nech sú napr. 10x10, 20x10, 30x10, …
   * napr.



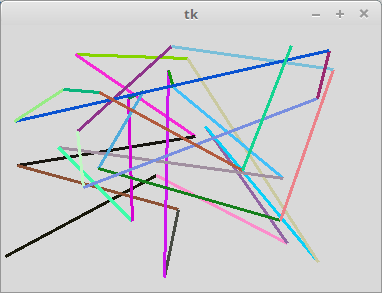
1. Program nakreslí n náhodných mincí. Mincami sú farebné kruhy s polomerom 20, v ktorých sú veľké náhodné číslice od 1 do 9.
   * napr.



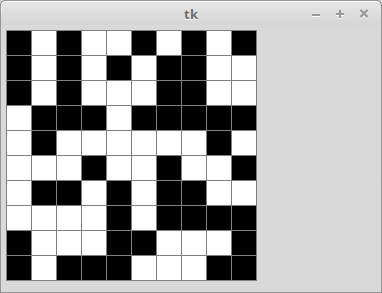
1. Program najprv prečíta nejaký text zo vstupu (input) a potom postupne každé písmeno tohto textu zapíše do jedného farebného štvorca veľkosti 30x30. Tieto štvorce sú umiestnené tesne vedľa seba. Farby štvorcov aj písmen zvoľ náhodne.
   * napr.



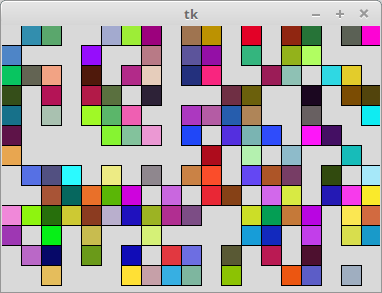
1. Napíš program, ktorý postupne generuje n náhodných bodov a spája ich (create\_line) s predchádzajúcim. Každá nakreslená čiara má nejakú náhodnú farbu.
   * napr.



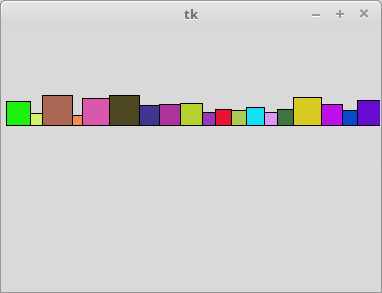
1. Pre dané n nakresli n x n štvorcovú sieť. Každý štvorček zafarbí náhodne buď bielou alebo čiernou. Veľkosť štvorčekov vypočítaj tak, aby sa celá štvorcová sieť zmestila do grafickej plochy. (Nepoužívaj if.)
   * napr.



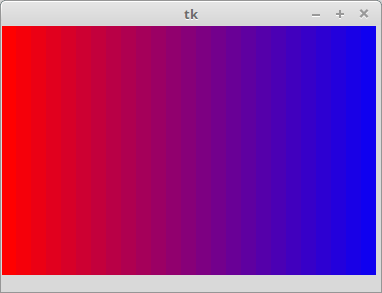
1. Napíš program, ktorý vygeneruje n náhodne zafarbených štvorčekov veľkosti 20x20. Ich pozície sa budú generovať náhodne, ale budú v štvorcovej sieti (násobky 20).
   * napr.



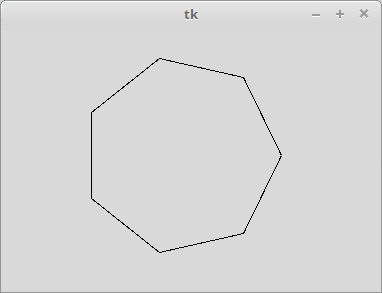
1. Program nakreslí 20 tesne vedľa seba ležiacich štvorcov. Tieto štvorce majú náhodné veľkostí 10 až 30, náhodné farby a ich spodná strana má rovnaké y.
   * napr.



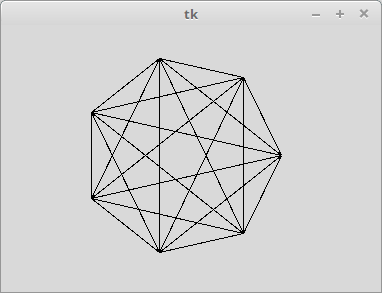
1. Program nakreslí 25 obdĺžnikov veľkosti 15x250, ktoré sú uložené tesne vedľa seba. Tieto obdĺžniky postupne menia farby od červenej k modrej: čím je väčšie x obdĺžnika tým menej červenej a viac modrej
   * napr.



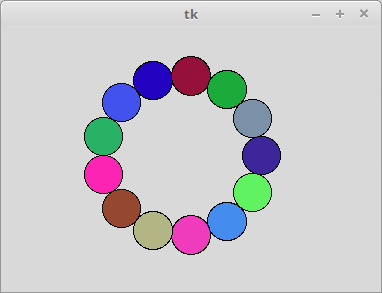
1. Program pre dané n nakreslí pravidelný n-uholník. Využi body na kružnici so stredom x a y a s polomerom r.
   * napr.



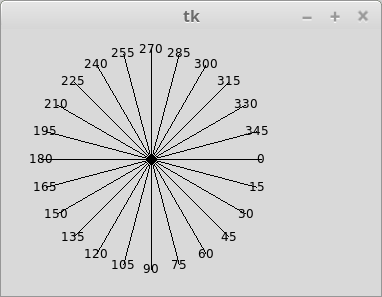
1. Podobne ako príklad (14) nakreslí pravidelný n-uholník, ale dokreslí do neho aj všetky uhlopriečky.
   * napr.



1. Program pre dané n nakreslí n dotýkajúcich sa kruhov, ktorých stredy ležia na obvode kružnice. Tieto kruhy zafarbi náhodnými farbami.
   * napr.



1. Program nakreslí 24 úsečiek, ktorých druhé konce sú rovnomerne rozmiestnené po obvode kružnice (po 15 stupňoch). Ku každej úsečke je pripísaný aj ich prislúchajúci uhol.



1. Program na vypisovanie nejakého textu po jednotlivých znakoch tak, že ich rovnomerne rozložíme po obvode kružnice.

