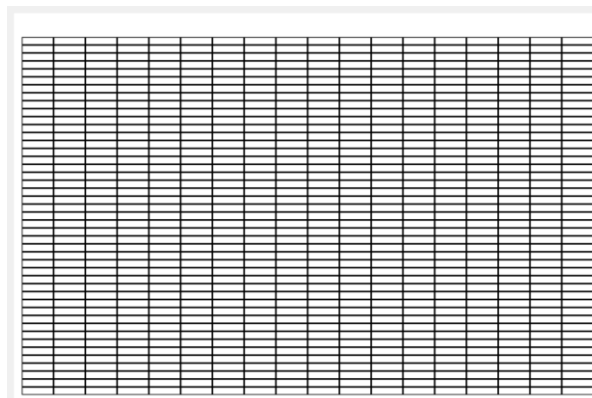


1. Vytvorte program, ktorý vykreslí počínajúc v ľavom hornom rohu grafickej plochy schody, kým sa zmestia do grafickej plochy. Použite procedúru `schod` s parametrami `sirka` a `vyska`, ktorá vykreslí jeden schod s danými rozmermi (šírku a výšku schodov si môže zadať užívateľ).

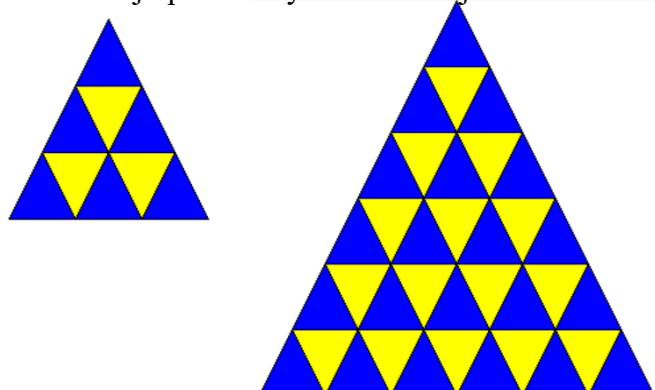


2. Vytvorte program, ktorý vyplní celú grafickú plochu tehličkami tak, aby žiadna nepresiahla okraj grafickej plochy. Šírka a výška tehličky sú zadané ako konštanty v hlavnom programe. Použite procedúru `tehlicka` s parametrami `x`, `y` (určujú súradnice ľavého horného rohu tehličky, ktoré si zadá užívateľ), ktorá vykreslí jednu tehličku s danými rozmermi.



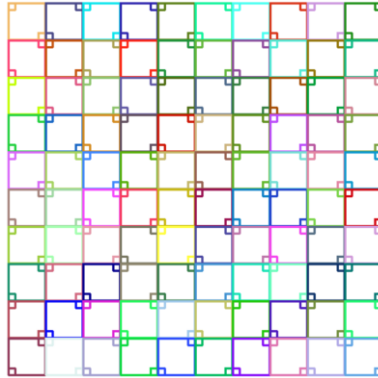
3. Vytvorte program, ktorý bude kresliť n -poschodovú trojuholníkovú pyramídu (počet trojuholníkov v spodnom poschodí si zadá užívateľ. Ak zadá párny počet trojuholníkov program automaticky tento o jedna zvýši). Farebné trojuholníky kreslite pomocou príkazu `polygon` (rozmer trojuholníka určuje konštanta) a procedúry `modryTroj` a `zltýTroj` s parametrami `x`, `y`, ktoré určujú pozíciu vykreslenia trojuholníka.

Pyramída s 5tismi trojuholníkmi
Pyramída s 10tismi trojuholníkmi



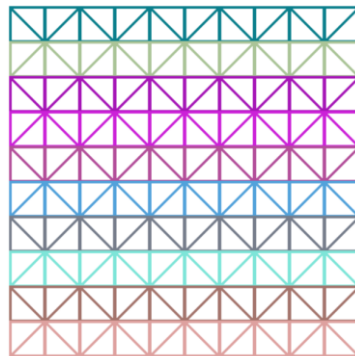
4. Napíšte procedúru `vzor1(x, y, v: integer)`, ktorá bude na súradnici x, y kresliť

vzor  alebo , pozícia štvorčekov v rohoch bude závisieť od parametra v (rozmer veľkého aj malého štvorčeka je konštanta). Tlačidlo po spustení vykreslí z týchto vzorov štvorcovú sieť veľkosti 10×10 , pričom vykresľované vzory sa budú striedať.



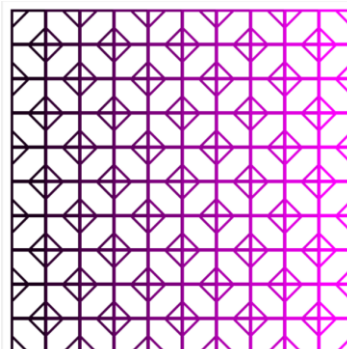
5. Napíšte procedúru `vzor2(x, y, a: integer)`, ktorá bude na súradnici x, y kresliť

vzor  alebo , pozícia uhlopriečky závisí od parametra a (rozmer štvorca je konštanta). Tlačidlo po spustení vykreslí z týchto vzorov štvorcovú sieť veľkosti 10×10 , pričom vykresľované vzory sa budú striedať a po riadkoch budú rôznofarebné.



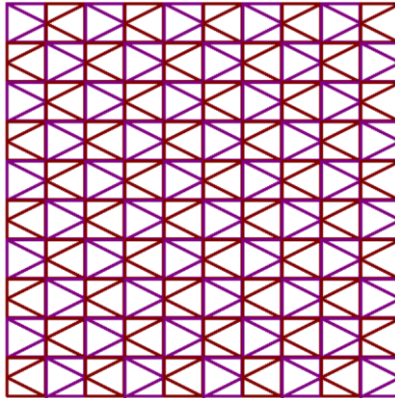
6. Napíšte procedúru `vzor3(x, y, stav: integer)`, ktorá bude na súradnici x, y kresliť

vzor  alebo , pozícia paličiek v rohoch bude závisieť od parametra $stav$ (rozmer veľkého štvorčeka je konštanta, čiarky sa vykresľujú zo stredov strán). Tlačidlo po spustení vykreslí z týchto vzorov štvorcovú sieť veľkosti 10×10 pričom sa vykresľované vzory budú striedať a po stĺpcoch budú rôznofarebné (skúste nastaviť túto farbu: `Image1.Canvas.Pen.Color:=RGBToColor(j*25,0,j*25);`)



7. Napíšte procedúru `kachlicka(x,y,s:integer)`, ktorá bude na súradnici `x, y`

kresliť vzor  alebo , orientácia trojuholníka závisí od parametra `s` (rozmer veľkého štvorčeka je konštanta). Tlačidlo po spustení vykreslí z týchto vzorov štvorcovú sieť veľkosti 10x10 pričom sa vykresľované vzory budú striedať.



8. Napíšte procedúru `kachlicka2(x,y,stav:integer)`, ktorá bude na súradnici `x, y`

kresliť vzor  alebo , pozícia vzoru závisí od parametra `stav` (rozmer veľkého štvorčeka je konštanta). Tlačidlo po spustení vykreslí z týchto vzorov štvorcovú sieť veľkosti 10x10 pričom sa vykresľované vzory budú striedať. Skúste nastaviť farbu: `Image1.Canvas.Pen.Color:=RGBToColor(j*25,j*25,0);`

