

Příklad 1

Požádej uživatele o rozměry obdélníka. Vykresli z hvězdiček obdélník o těchto rozměrech.

Příklad 2

Požádej uživatele o rozměry obdélníka. Vykresli ho z hvězdiček, ale jeho levou a pravou hranu vykresli pomocí symbolu plus („+“).

Příklad 3

Požádej uživatele o rozměry obdélníka. Vykresli ho tak, že vnitřek bude z hvězdiček a hrany ze symbolu „+“.

Příklad 4

Požádej uživatele o počet řádků. Vykresli z hvězdiček provouhlý trojúhelník, který má každý další řádek o jednu hvězdičku delší:

Např. pro $n = 4$:

```
*
**
***
****
```

Příklad 5

Požádej uživatele o počet řádků. Vykresli z hvězdiček provouhlý trojúhelník, který má každý další řádek o jednu hvězdičku kratší:

Např. pro $n = 4$:

```
****
***
**
*
```

Příklad 6

Požádej uživatele o počet řádků. Vykresli z hvězdiček pravoúhlý trojúhelník, který má každý následující řádek o jednu hvězdičku kratší a má pravý úhel vpravo:

Např. pro $n = 4$:

```
****
 ***
  **
   *
```

Příklad 7

Požádej uživatele o celé liché číslo větší než 2. Vykresli z hvězdiček pyramidu otečenou o 90° .

Např. pro $n = 7$:

```
*
**
***
****
***
**
*
```

Příklad 8

Požádej uživatele o počet řádků. Vykresli z hvězdiček pyramidu, která je „vzhůru nohama“ a má daný počet řádků:

Např. pro $n = 4$:

```
*****
****
***
*
```

Příklad 9

Požádej uživatele o počet řádků. Vykresli z hvězdiček pyramidu s daným počtem řádků:

Např. pro $n = 4$:

```
  *
 * * *
 * * * * *
 * * * * * * *
```

Příklad 10

Požádej uživatele o liché číslo „ n “ větší než 4. Vykresli z hvězdiček čtverec o straně „ n “ s vykreslenou úhlopříčkou. Např. pro $n = 7$:

```
* * * * * * *
* *           *
*  *         *
*   *       *
*    *     *
*     *   *
*      * *
* * * * * * *
```

Příklad 11

Požádej uživatele o liché číslo „ n “ větší než 4. Vykresli z hvězdiček přeškrtnutý čtverec o straně „ n “. Např. pro $n = 7$:

```
* * * * * * *
* *           * *
*  *         * *
*   *       * *
*    *     * *
*     *   * *
*      * * * *
* * * * * * *
```

Příklad 12: Šachovnice

Vykresli šachovnici tak, že tmavá pole vykreslíš písmenem „O“, světlá pole písmenem „X“. Očísluj a opísmenkuj všechny řady i sloupce tak, jak to má na šachovnici být (viz wikipedie).

Příklad 13: Řetěz

Požádej uživatele o číslo. Vykresli řetěz, o zadaném počtu článků, ve kterém se budou střídát články „XX“ s článkem „O“. Řetěz začíná článkem „O“.

Např. pro $n = 5$ vykreslí:

```
O XX O XX O
```