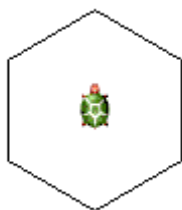


### Procedura pomocnicza



**oto** sześciokąt :a  
pod  
lw 120 np :a pw 120  
opu  
powtórz 6 [np :a pw 360/6]  
pod  
pw 60 np :a lw 60  
opu  
**już**

Żółw rysowanie sześciokąta rozpoczyna i kończy w tym samym punkcie który jednocześnie jest środkiem ekranu.

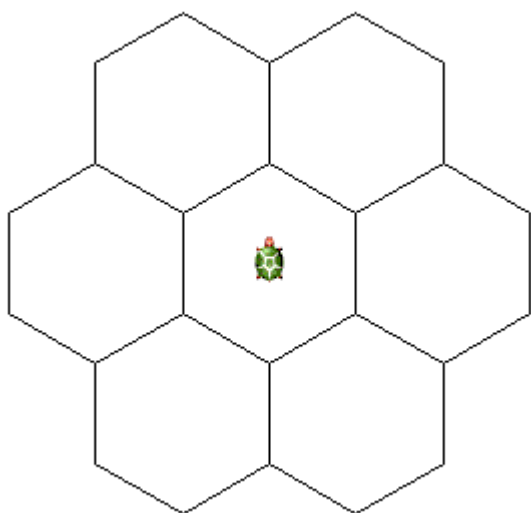
### Procedura pomocnicza

**oto** skok1 :a  
pod  
pw 60 np :a lw 60 np :a  
opu  
**już**

**oto** skok2 :a  
pod  
ws :a pw 60 ws :a lw 60  
opu  
**już**

Procedury **skok1** przenosi żółwia, bez rysowania, ze środka ekranu do środka sześciokąta zewnętrznego a **skok2** przenosi żółwia na środek ekranu.

### Procedura ostateczna



**oto** plaster :a  
powtórz 6 [skok1 :a sześciokąt :a skok2 :a pw 360/6]  
**już**

Zmienna :a określa wielkość boku sześciokąta.