

Задание 6 класс. «Сместиться на вектор», «установить цвет»

Программу прислать на почту chabanma@lyceum62.ru

[Скачать систему программирования КуМир](#)

1. Построить фигуру, показанную на картинке.
2. Соблюдать цветовые линии!

