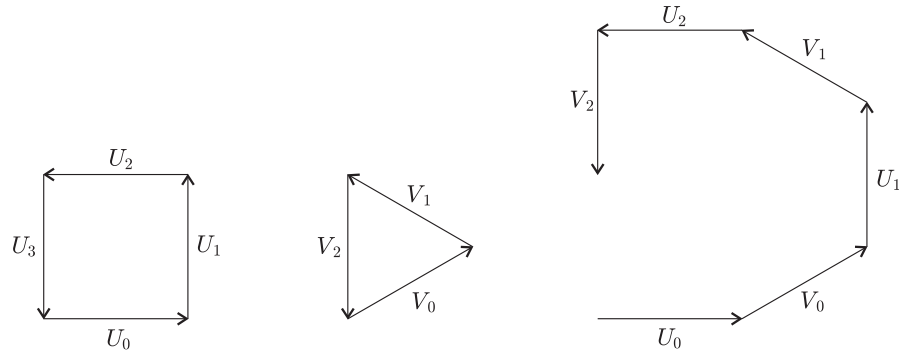


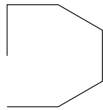
Kettőspoligont úgy kapunk, hogy két szabályos sokszöget „összefésülünk”, azaz az oldalait felváltva rajzoljuk le. (Az alábbi ábrán egy négyzetet és egy háromszöget fésültünk össze úgy, hogy mindkettőből 3 oldalt rajzoltunk meg. Ha 4 oldalt rajzolnánk, akkor a V_2 vektorhoz az U_3 vektort kellene illeszteni, ahhoz pedig ismét a V_0 vektort.)



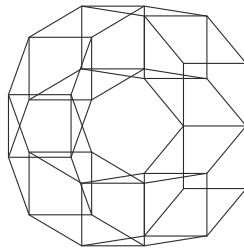
A *multipolygon* ugyanígy készül, csak nem kettő, hanem több szabályos sokszögből.

Készítsünk programot (I32.pas, ...), amely beolvassa az összefésülendő sokszögek számát ($1 \leq DB \leq 100$) és a mindegyikükből rajzolandó oldalak számát ($1 \leq N \leq 360$), az egyes sokszögek oldalhosszát ($1 \leq H(i) \leq 100$) és külső szögét ($-120 \leq S(i) \leq 120$), majd kirajzolja a belőlük összeállított *multipoligont*!

Példa:



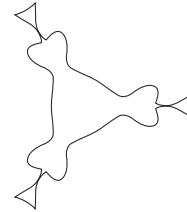
DB=2, N=3
H=50, SZ=90
H=50, SZ=120



DB=2, N=40
H=50, SZ=90
H=50, SZ=-40



DB=2, N=360
H=0.5, SZ=1
H=1, SZ=-1



DB=4, N=360
H=1, SZ=1
H=1, SZ=-8
H=1, SZ=16
H=1, SZ=-2