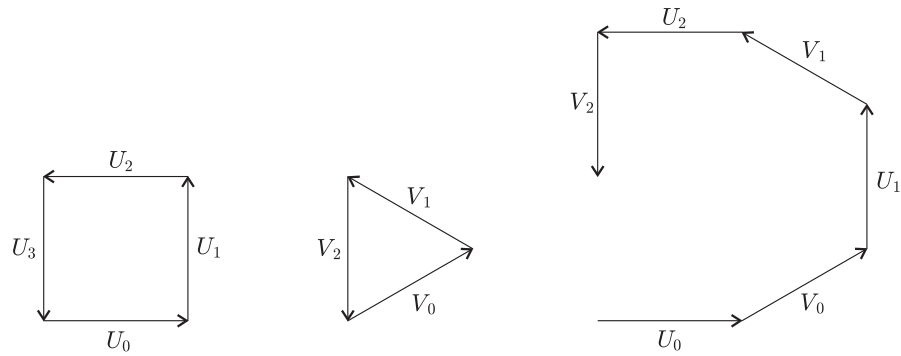


*Kettőspoligont* úgy kapunk, hogy két szabályos sokszöget „összefésülünk”, azaz az oldalait felváltva rajzoljuk le. (Az alábbi ábrán egy négyzetet és egy háromszöget fésültünk össze úgy, hogy mindkettőből 3 oldalt rajzoltunk meg. Ha 4 oldalt rajzalnánk, akkor a  $V_2$  vektorhoz az  $U_3$  vektort kellene illesztenünk, 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:

