

Można wcześniej zadeklarować zmienne i stałe, w których będziemy przechowywać określone parametry i z ich pomocą rysować kwadraty. Nowe zmienne nie muszą nosić identycznych nazw jak zdefiniowane w procedurze (w procedurze x,y,bok a w programie mogą być identyczne lub inne, np.: a,b,c itp.):

```
var x,y:integer;  
const bok=50;  
BEGIN  
  x:=100;  
  y:=100;  
  kwadrat(x,y,bok);           {kwadrat o boku 50, lewy górny róg (100,100)}  
  x:=x+20;  
  kwadrat(x,y,bok);           {kwadrat o boku 50, lewy górny róg (120,100)}  
END.
```

Przykładowe programy znajdują się na szkolnej stronie internetowej

ĆWICZENIA

Napisz procedury, które będą rysowały każdą literę osobno, a następnie wywołaj je w programie głównym

- wysokość każdej litery - 200
- szerokość każdej litery - 100
- odstęp między literami - 10
- początek w punkcie 100,100
- kolory kolejnych liter: czerwona, żółta, zielona, niebieska, biała, itp
- dodatkowe końce linii znajdują się w połowie odległości

