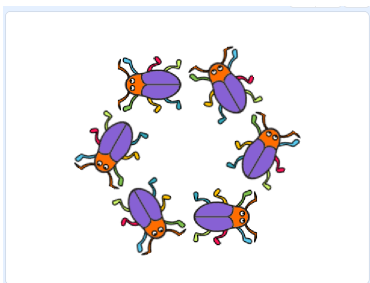


1. Tegn en skisse av et mønster med mangekanter du selv ønsker å lage en kodeblokk for (eller velg noe som likner et av forslagene)
2. Lag en algoritme hvor du beskriver hvordan kodeblokken skal bygges opp (pseudokode)
3. Lag kodeblokk med utgangspunkt i beskrivelsen.

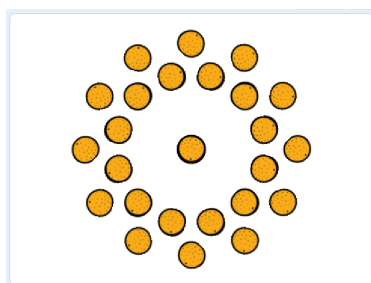
Eksempel på beskrivelse (pseudokode) til mønster **D**

1. Start nede i venstre hjørne
2. Lag en regulær sekskant med stempel av figuren i hvert hjørne
3. Flytt til høyre og lag en ny sekskant slik at det blir åtte sekskanter på ei linje
4. Endre farge på figuren
5. Flytt til start på ei ny linje med sekskanter over den linjen som ble laget
6. Gjenta punktene 3, 4, og 5 så mange ganger det er plass til

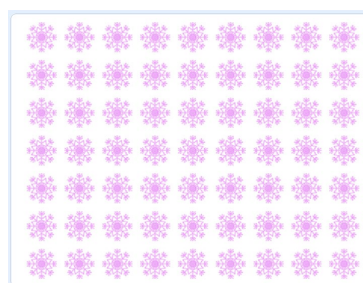
A – Figur Beetle



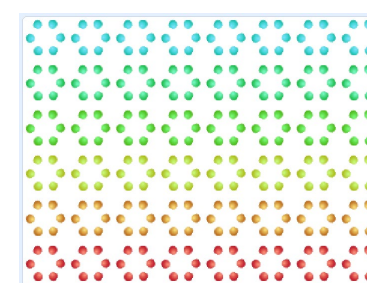
B – Figur Orange



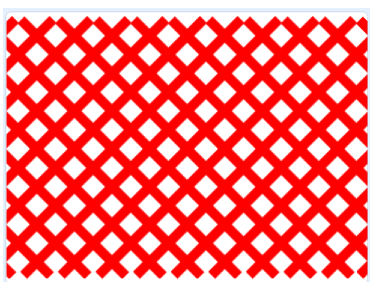
C – Figur Snowflake



D – Figur Ball



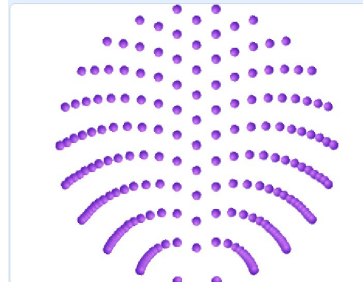
E – Figur Line



F – Figur Dove



G – Figur Ball



G – Figurer Butterfly 1 og Ladybug1

