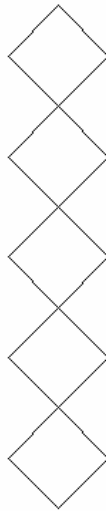


Branimir je dizajnirao novu igračku pod imenom roto, koja se rotira. Igračka se sastoji od m grana. Svaka grana ima n kvadrata, svakom je duljina stranice d (vidi sliku).



Napišite program ROTO n d m koji će nacrtati Branimirovu igračku s m grana. Između početnih stranica crtanja je kut od $360 / m$. Kvadrati će se često preklapati, ne obazirite se na to.

cs roto 5 30 5

