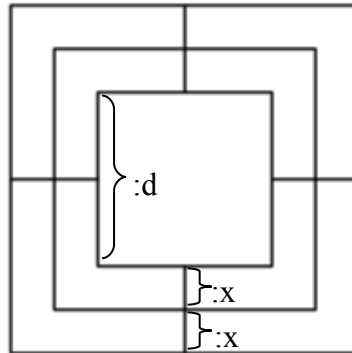


Ante je školski prvak u igri mlin. Kako se već izvještio u ovoj igri i pomalo mu postaje dosadnom, izmislio je način na koji može zakomplicirati igru. Standardna igraća ploča se sastoji od 24 polja na kojima se može postaviti žeton. Polja su raspoređena po trima kvadratima jedan unutar drugog koji su međusobno spojeni linijama na svojim polovištima.

Pogledaj sliku:



Ante je shvatio da ako dodaje kvadrate na standardnu ploču i produžuje linije koje spajaju polovišta će otežati igru.

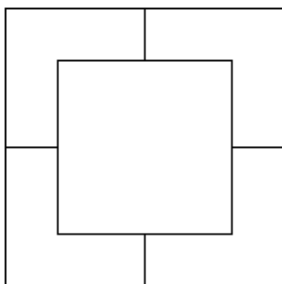
Napiši program **mlin :n :d :x** koji će crtati igraću ploču za Antin mlin. Ploča se sastoji od **:n kvadrata** koji su sa susjednim kvadratima međusobno povezani linijama koje spajaju njihova polovišta. Duljina stranice prvog (unutarnjeg) kvadrata je **:d**. Duljina linije koja povezuje polovišta dva susjedna kvadrata iznosi **:x**.

Naziv procedure: **mlin :n :d :x**

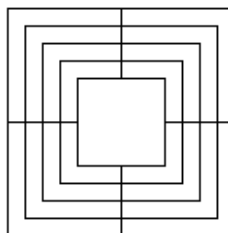
Naziv datoteke: **mlin.lgo**

Primjeri:

cs mlin 2 100 30



cs mlin 5 50 10



cs mlin 10 20 10

