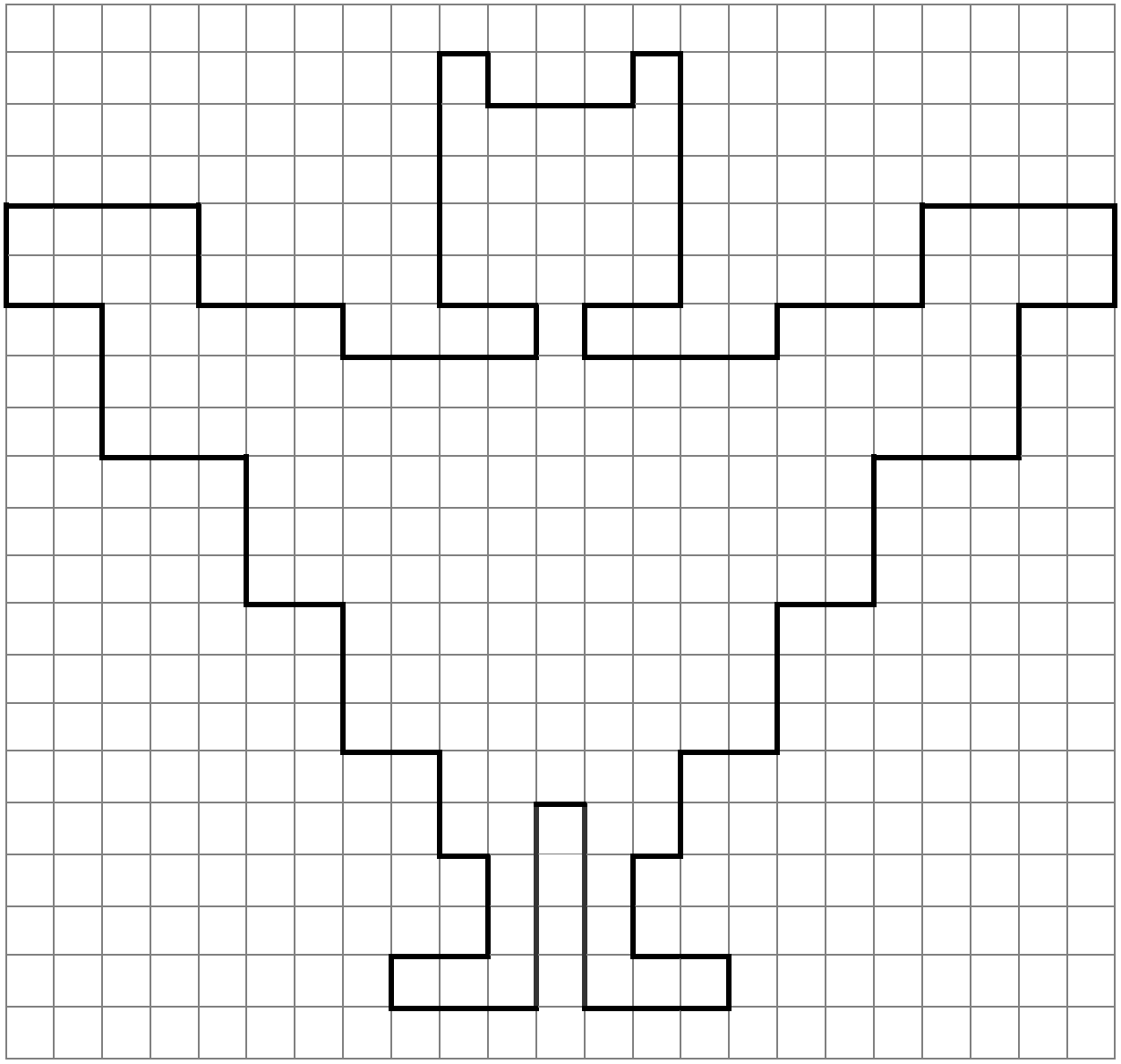
4. ZADATAK SISMIS

NAPIŠI PROGRAM KOJI ĆE CRTATI ŠIŠMIŠA KAO NA SLICI. PROGRAM SE MORA ZVATI **SISMIS**.

JEDAN KVADRATIĆ IZNOSI TOČNO 10 TOČKICA (PIKSELA).