

Исполнитель Черепаха перемещается на экране компьютера, оставляя след в виде линии. В каждый конкретный момент известно положение исполнителя и направление его движения. У исполнителя существует три команды: **вперед(n)** (где n — целое число), вызывающая передвижение Черепашки на n шагов в направлении движения; **вправо(m)** (где m — целое число), вызывающая изменение направления движения на m градусов по часовой стрелке. **опустить хвост** — при перемещении Черепаха будет чертить линию.

Запись повтори **k [команда1 команда2 команда3]** означает, что последовательность команд в скобках повторится **k** раз.

В начальный момент Черепаха находится в начале координат, её голова направлена вдоль положительного направления оси ординат, **хвост опущен**.

Черепахе был дан для исполнения следующий алгоритм, который строит многоугольник: **повтори 15 [вперед(5) вправо(135)]**

Наберите и выполните этот алгоритм в среде исполнителя «Черепаха» программы Кумир и определите количество вершин у звезды.