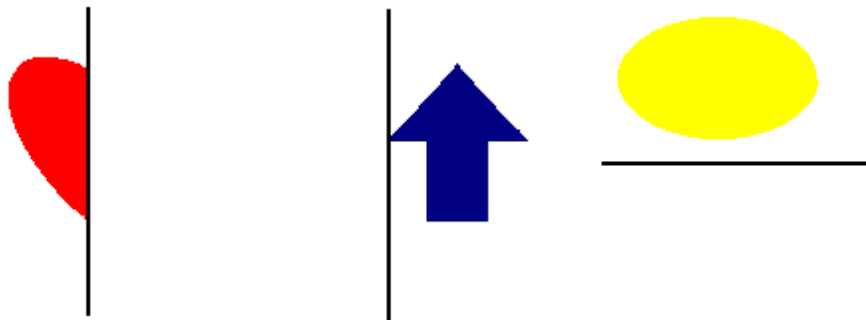
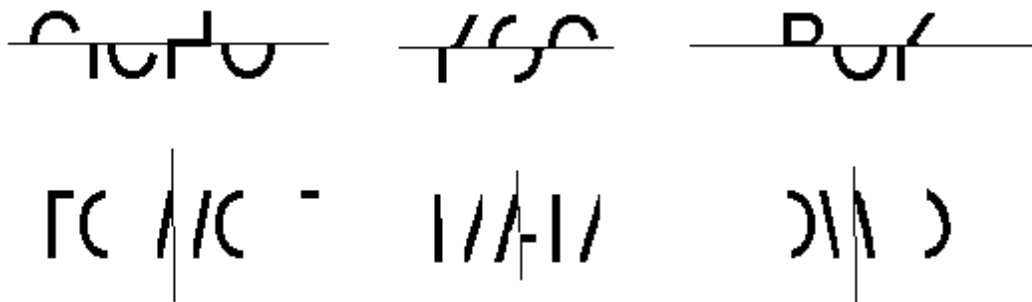


1. Otwórz w programie **Paint** plik [zad1.bmp](#). Za pomocą poleceń **Obróć**, **Przerzuć w...** dokonaj odbicia lustrzanego danych figur.



2. Otwórz w programie **Paint** plik [zad5.bmp](#). Odszyfruj wyrazy, dla których dane linie są osiami symetrii.



3. Otwórz w programie **Paint** plik [zad6.bmp](#). Rozszyfruj poniższy tekst.

Δwzrca dēkka pōwiedz przeciz,  
kto jēst najpōkniējszy w swiecie.