

Vo výkrese situácie ihriska v Tekovských Nemcoch je vytvorená kresba výškovej kóty.

Vyriešte nasledovné úlohy:

1. Vytvorte z kresby výškovej kóty blok tak, aby bola nadmorská výška súčasťou bloku, ale ako prepisovateľný údaj – atribút s názvom „vyska“ (dodržte presný názov). Blok pomenujte „vysk\_kota“
2. Umiestnite tento blok na každú celočíselnú vrstevnicu a prepíšte hodnotu nadmorskej výšky príslušnej vrstevnice
3. Zmeňte definíciu bloku tak, aby zodpovedala bloku vo výkrese „blok\_vysk\_kota.dwg“.  
(Poznámka: Výkres situácie je v S-JTSK a teda v metroch, výkres bloku je v milimetroch)