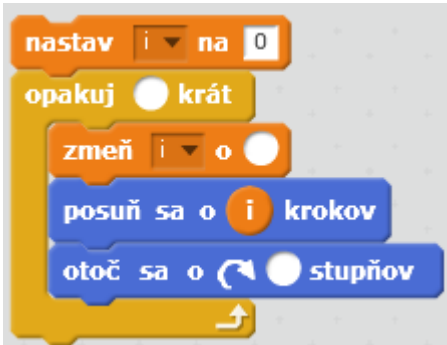


Príkaz s pevným počtom opakovaní

Využívam pomocnú premennú *i*, ktorá sa postupne v cykle OPAKUJ zvyšuje:



GRAFICKÉ EFEKTY

1. úloha



nakresli:



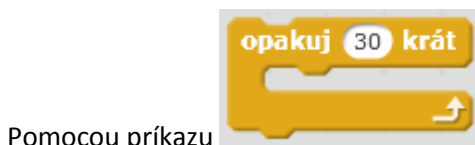
2. úloha



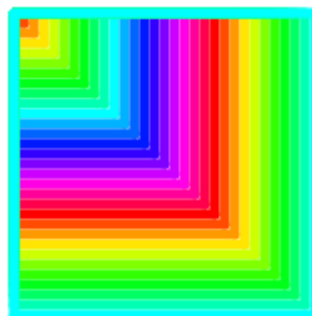
nakresli:



3. úloha

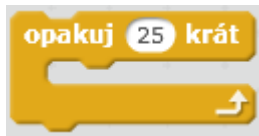


nakresli:

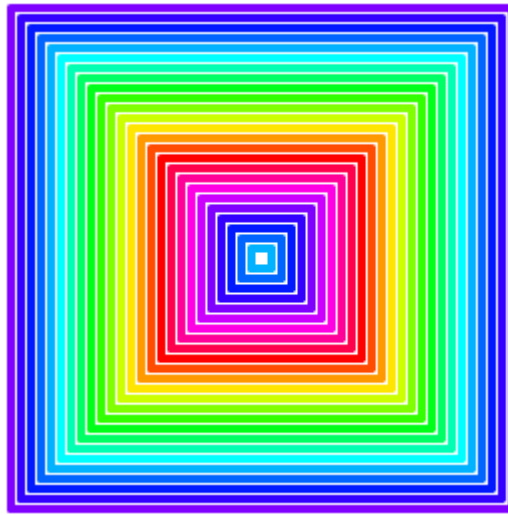


4. úloha

Pomocou príkazu



nakresli:

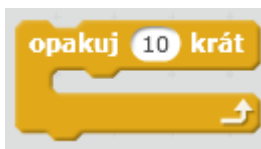


5. úloha

V tejto úlohe mám postavu, ktorá:

- má tvar štvorca

v cykle

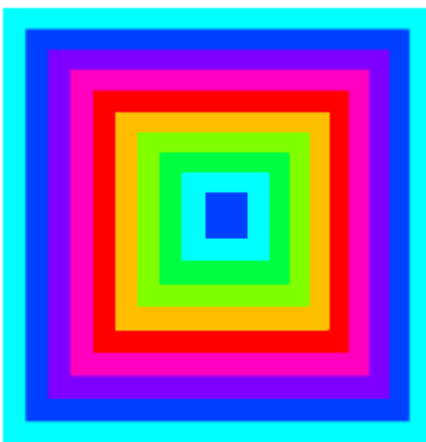


:

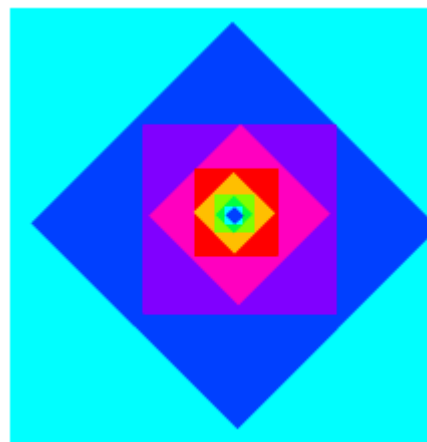
- mení efekt farba
- mení svoju veľkosť
- robí svoje pečiatky

V časti b) má menší štvorec stranu menšiu 1,5-krát ako väčší štvorec.

a)



b)



6. úloha

V tejto úlohe mám postavu, ktorá

- má dva kostýmy: čierny štvorec a biely kruh (strana štvorca = priemer kruhu)
- pomocou príkazu opakuj 12-krát robí svoje pečiatky

Menší štvorec má stranu menšiu 1,5-krát ako väčší štvorec.

a)



b)



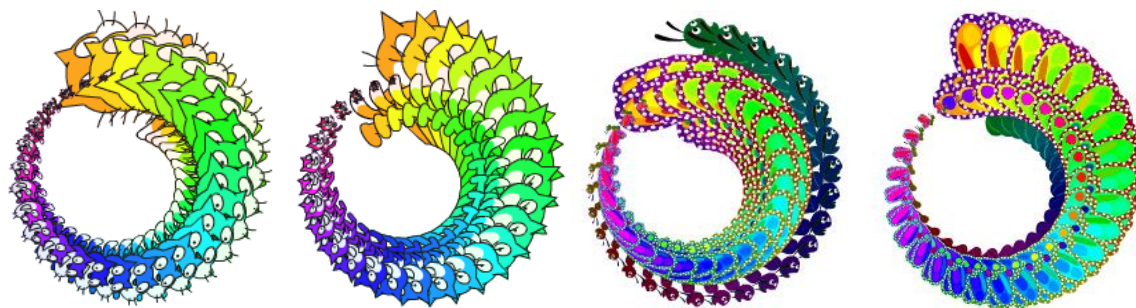
7. úloha

V tejto úlohe používam najskôr klasiku a potom motýľa:



- Farbu mením tak, aby sa farebné spektrum (0-200) prešlo celé rovnomerne na 30-krát.
- Takisto veľkosť sa mení rovnomerne zo 100% postupne na 0%.

Pomocou týchto postáv som nakreslila v cykle s opakovaním 30-krát:



8. úloha

V tejto úlohe používam postavu:





REŤAZCOVÉ PROBLÉMY

Reťazec = slovo (postupnosť písmen alebo iných znakov)

Existuje aj prázdny reťazec (neobsahuje žiaden znak). Jeho dĺžka je 0.

Aj medzera je reťazec. Jeho dĺžka je 1.

V týchto úlohách pracujeme s blokmi z časti Operátory:



1. úloha

Vytvorte program, ktorému zadáte dva vstupy (napr. cez dialógové okno bloku Spýtaj sa a počkaj):

- slovo
- písmeno

Program má nastaviť premennú **pozícia** na poradie pozície, na ktorej sa nachádza písmeno v slove

- a) poslednýkrát (napr. ak zadám slovo **kolobezka** a písmeno **o**, nastaví premennú **pozícia** na číslo 4)
- b) prvýkrát (napr. ak zadám slovo **kolobezka** a písmeno **o**, nastaví premennú **pozícia** na číslo 2)

2. úloha

Vytvorte program, ktorému zadáte slovo (napr. cez dialógové okno bloku Spýtaj sa a počkaj).

Program má nastaviť premennú **očíslované** na reťazec, ktorý má pomedzi písmenka umiestniť čísla od najmenšieho po najväčšie. Napr.:

Vstup: slon
Očíslované: 1s2l3o4n

3. úloha

Vytvorte program, ktorému zadáte slovo (napr. cez dialógové okno bloku Spýtaj sa a počkaj).

Program má nastaviť premennú **hláskuj** na reťazec, ktorý má pomedzi písmenka umiestniť znak -. Napr.:

Vstup: slon
Hláskuj: s-l-o-n-

(Navrhni, ako by sme zariadili, aby upravený reťazec už neobsahoval posledný znak -.)

4. úloha

Vytvorte program, ktorému zadáte slovo (napr. cez dialógové okno bloku Spýtaj sa a počkaj).

Program má nastaviť premennú **hláskuj2** na reťazec, ktorý má pomedzi písmenka striedavo umiestniť znaky – a *. Napr.:

Vstup: kotrmelec
Hláskuj: k*o-t*r-m*e-l*e-c*

(Navrhni, ako by sme zariadili, aby upravený reťazec už neobsahoval posledný znak * alebo -.)

5. úloha

Vytvorte program, ktorému zadáte slovo (napr. cez dialógové okno bloku Spýtaj sa a počkaj).

Program má nastaviť premennú **obrátené** na reťazec, ktorý má písmená zadaného slova odzadu.

Vstup: slon
Hláskuj: nols

6. úloha (*)

Vytvorte program, ktorému zadáte slovo (napr. cez dialógové okno bloku Spýtaj sa a počkaj).

Program má nastaviť premennú **zamiešaj** na reťazec, ktorý má písmená náhodne poprehadzované (zakaždým inak).

Vstup: slon
Zamiešaj: sonl alebo onls alebo osln