

Úloha č. 4 – do 11.12.2015 - začátečníci

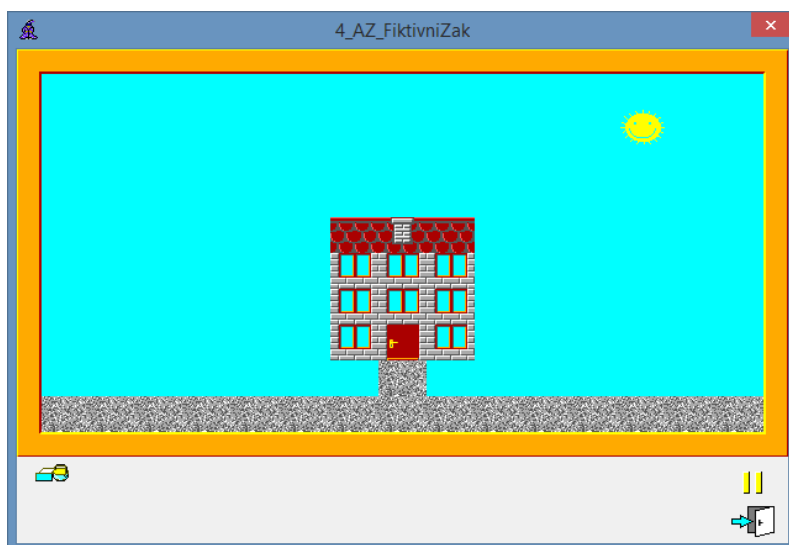
Úlohu pojmenujte: 4AZ_JmenoPrijmeni.bzip

Místo JmenoPrijmeni napište vaše jméno a příjmení

1. Po spuštění programu se na obrazovce objeví domeček z úlohy 3 (můžete pokračovat v úloze). Baltík nebude vidět (1 bod):

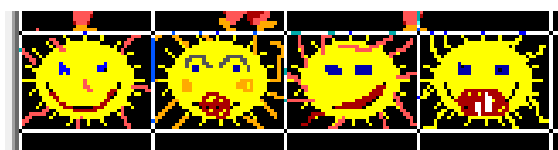


2. Domek doplníme sv. modrým pozadím se sluníčkem (2b)



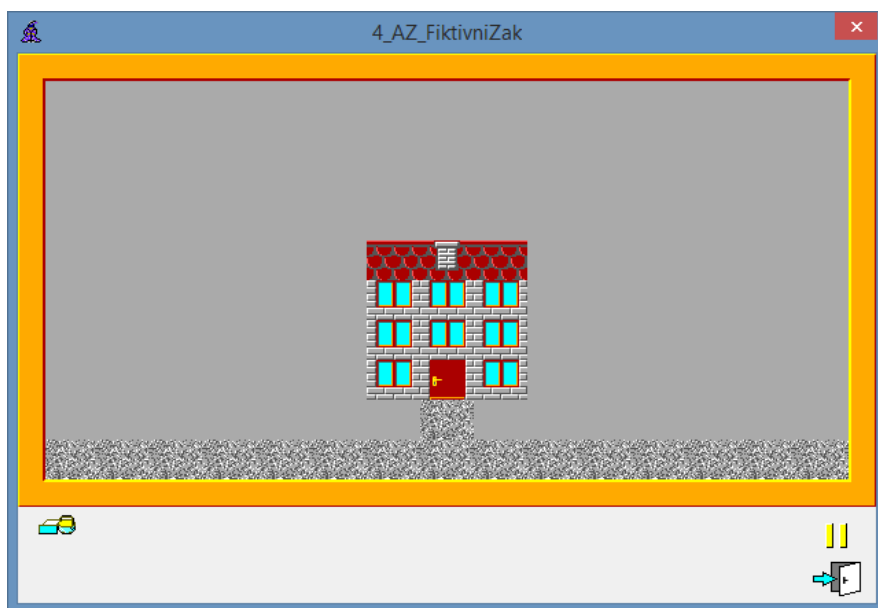
3. Po stisku klávesy nebo tl. myši bude sluníčko chvilku „svítit“. Namalujte si alespoň 4 různá sluníčka a 10 x je vystřídejte (3b).

Mohou vypadat třeba takto:

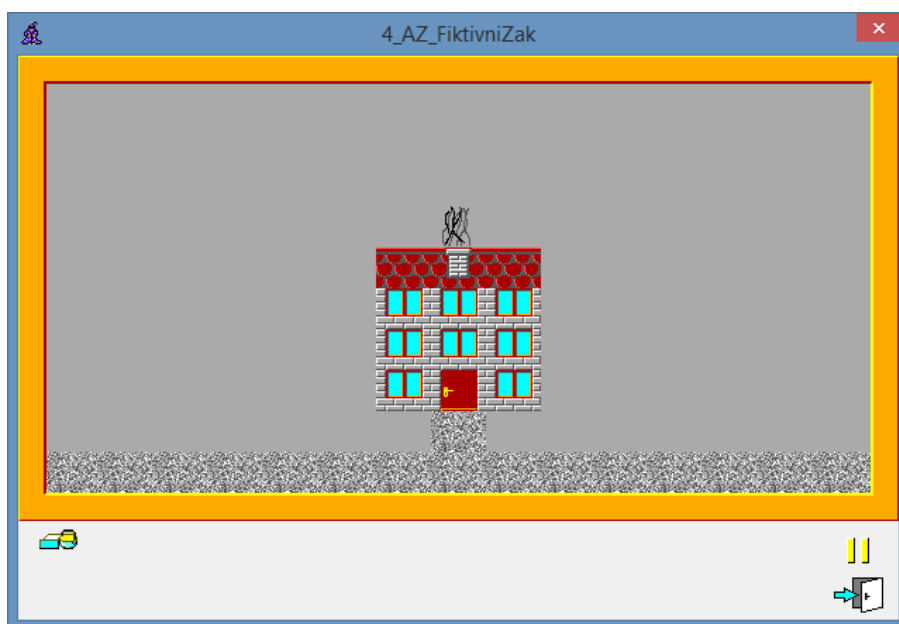


Program čeká na stisk (1 bod).

4. Slunce zmizí, obloha se zatáhne, je celá sv. šedivá, program čeká na stisk. (3b)



5. Z komína domečku se zakouří. Opět si namalujte 4 čmoudíky a 10x je vystřídejte (3b)



Program se ukončí po stisku klávesy nebo tl. myši (1b)

Za úlohu dnes můžete dostat do konce 14 bodů x koeficient max .2 body, tj. 24 bodů.

Čím se zvyšuje koeficient?

1. Hlavička programu (co to je za úlohu, autor, za koho soutěží.. věk rok....)
2. Komentáře
3. Přehlednost programu – logické členění řádků, odsazování od kraje
4. Efektivnost řešení – Baltík nepobíhá po ploše zbytečně, používání závorek, pomocníků.....