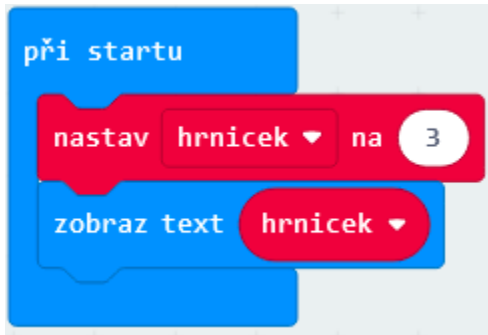
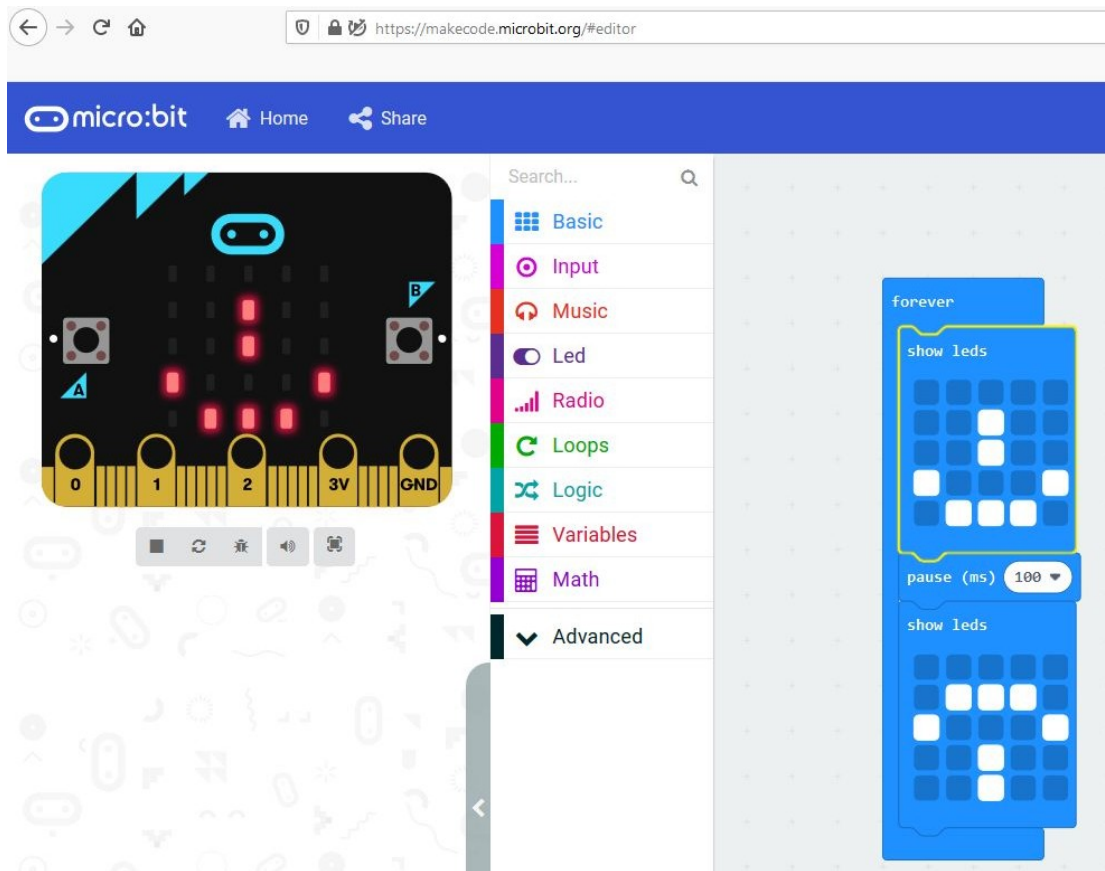


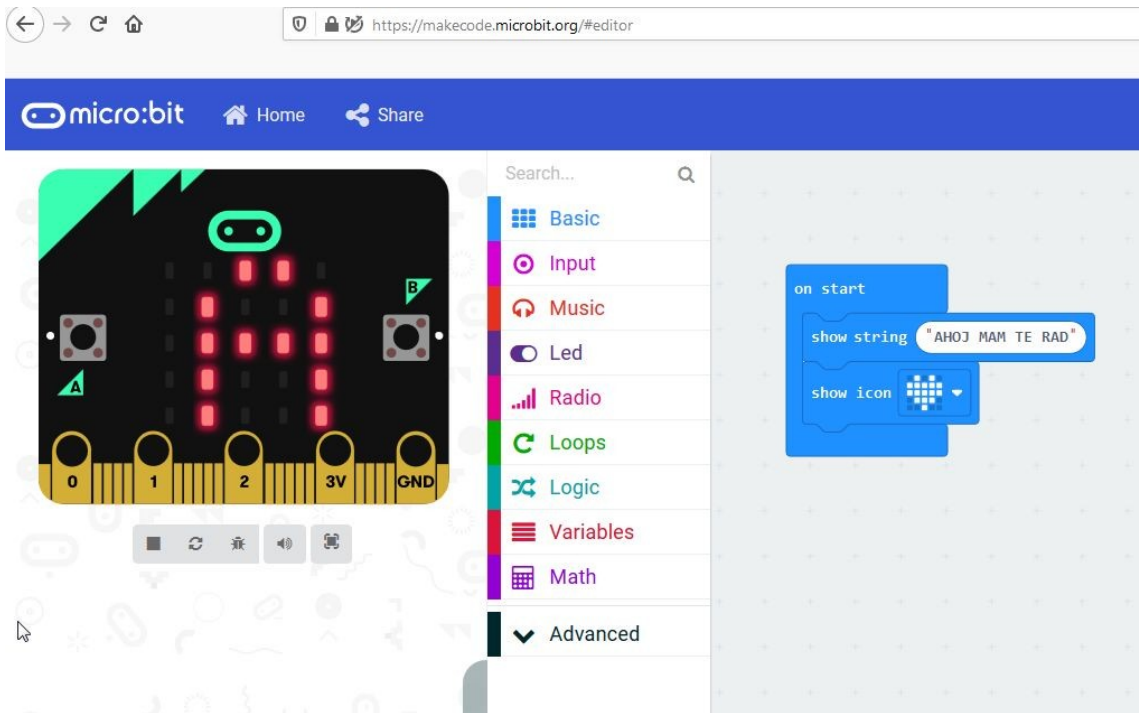
PROMĚNNÁ – vypíše hodnotu hrníčku



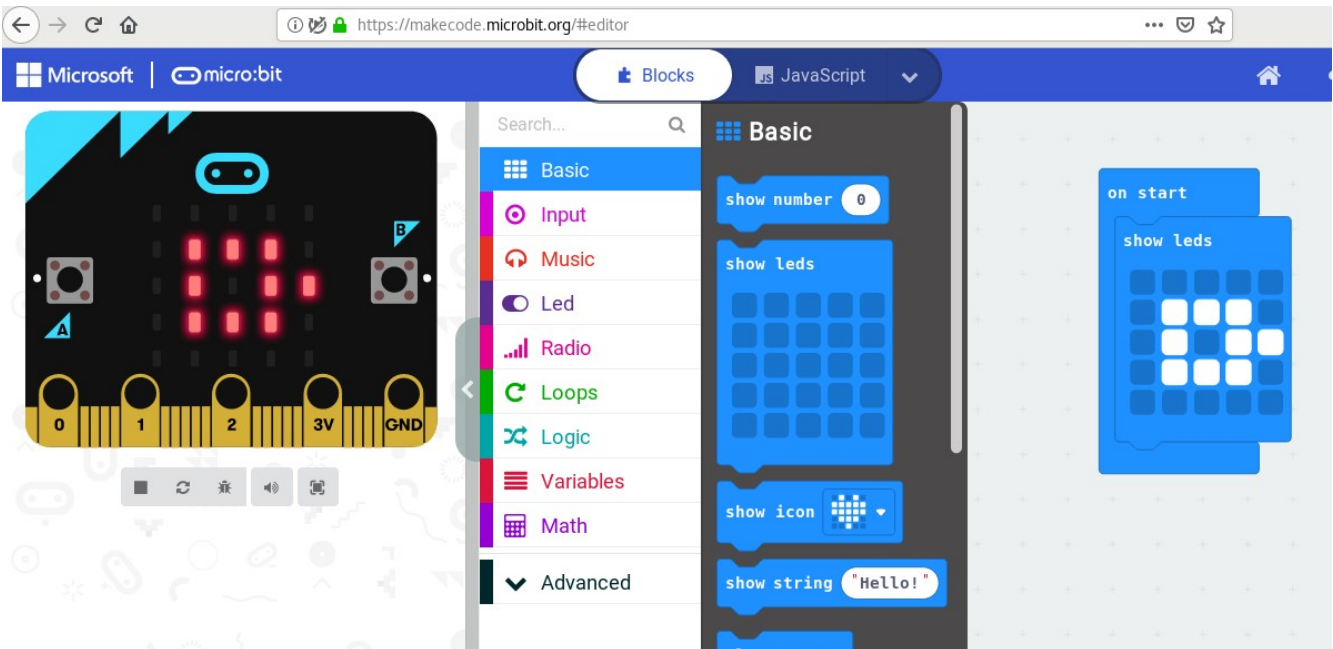
ANIMACE – skákání přes švihadlo



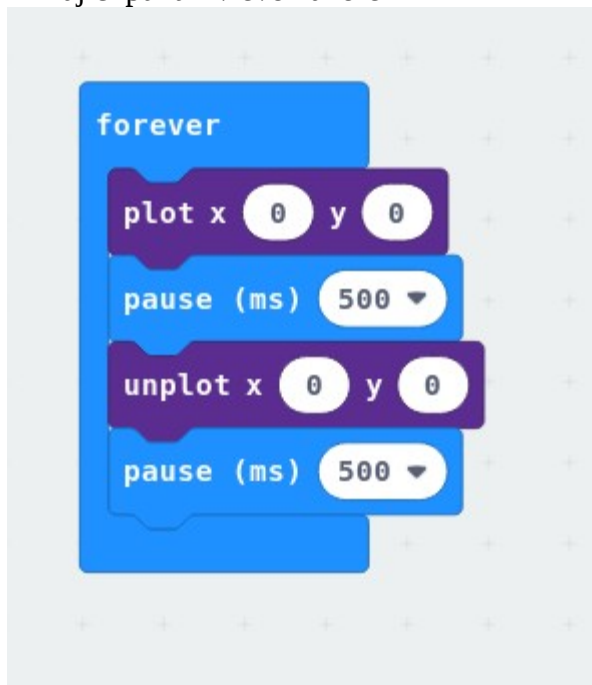
Zobrazení textu a obrázku srdce



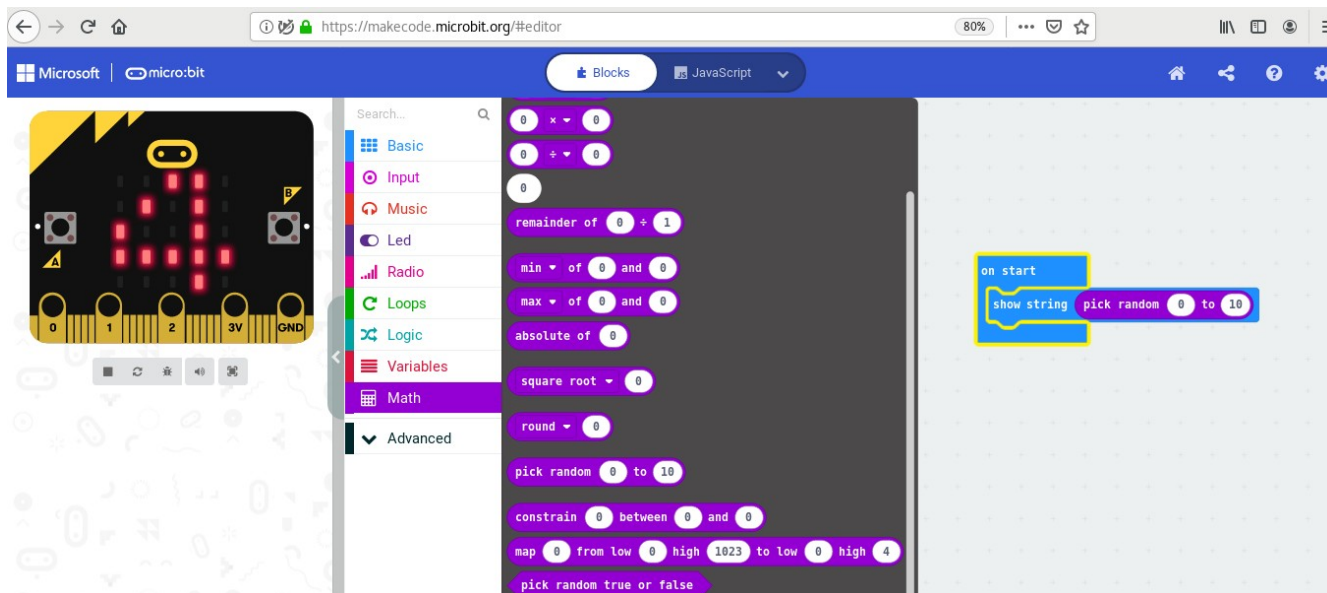
Zobrazení vlastního obrázku



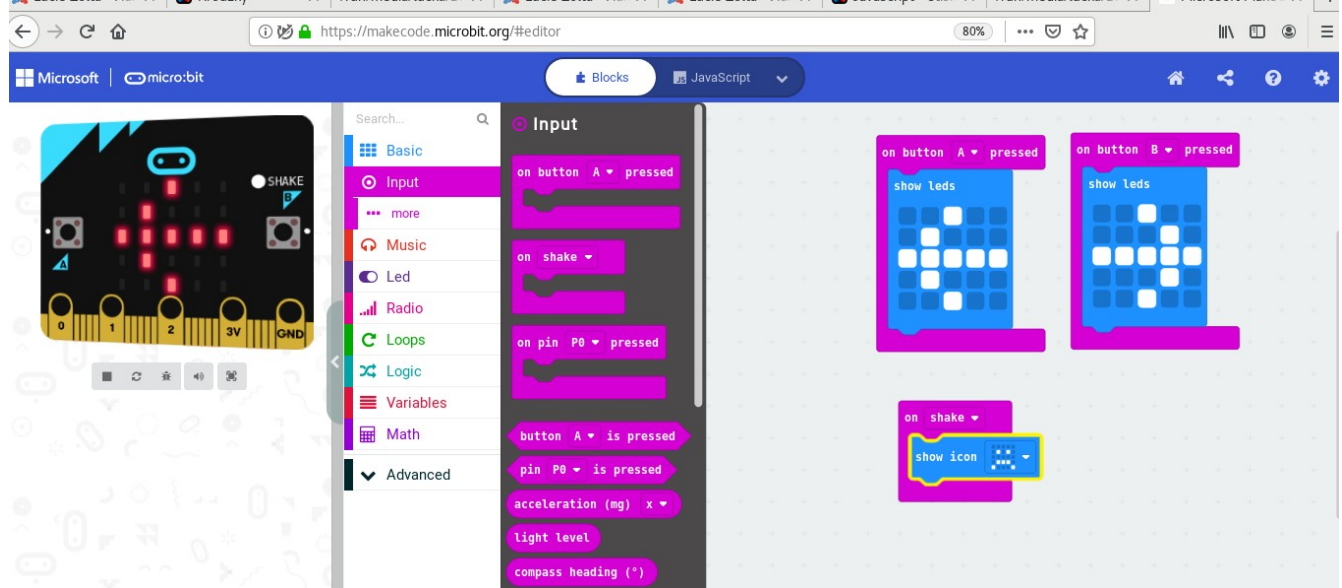
Blikající puntík vlevo nahoře



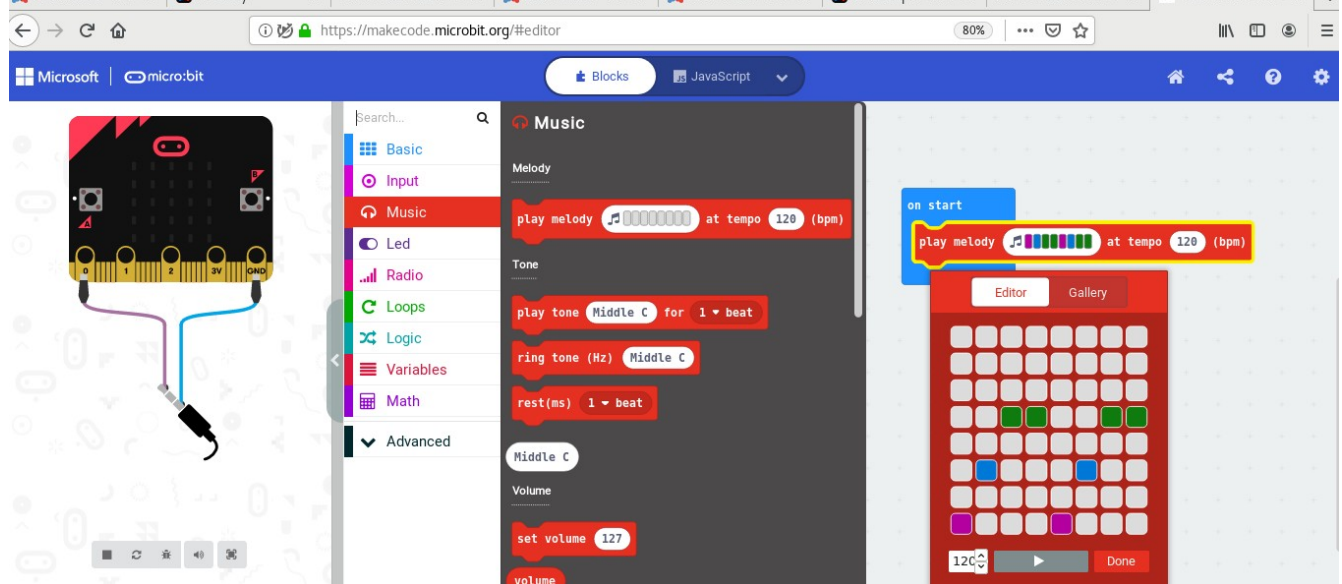
NÁHODA – vygenerování náhodného čísla (hledej v matikce) a vypsání (v základních příkazech).



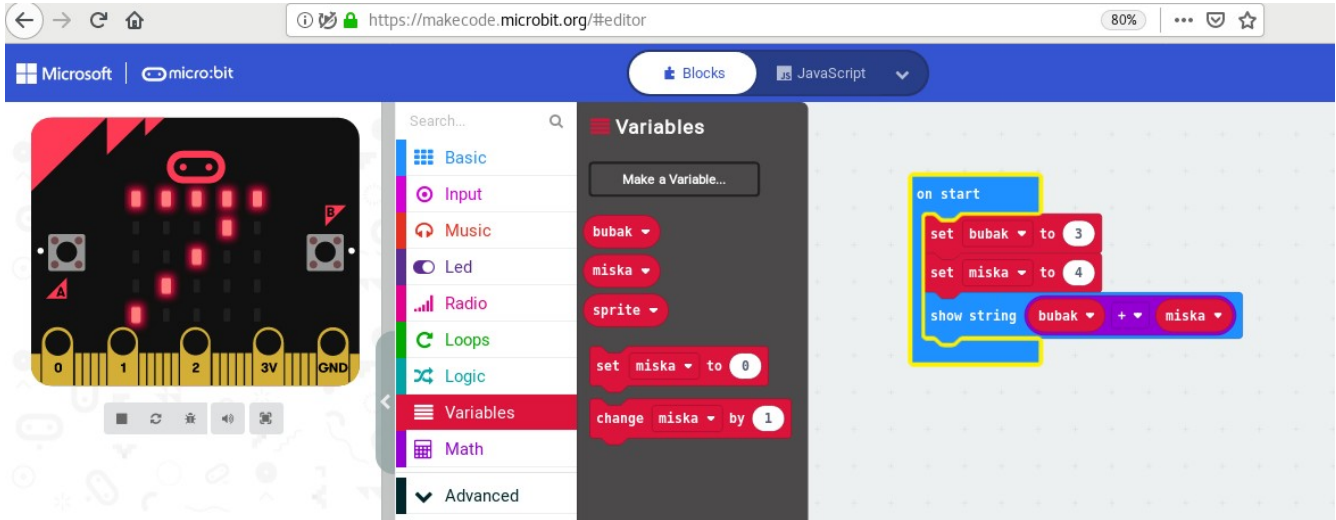
TLAČÍTKA – program ukáže šipku na tlačítko na které se kliklo. Při třesení se zařizem se zamračí.



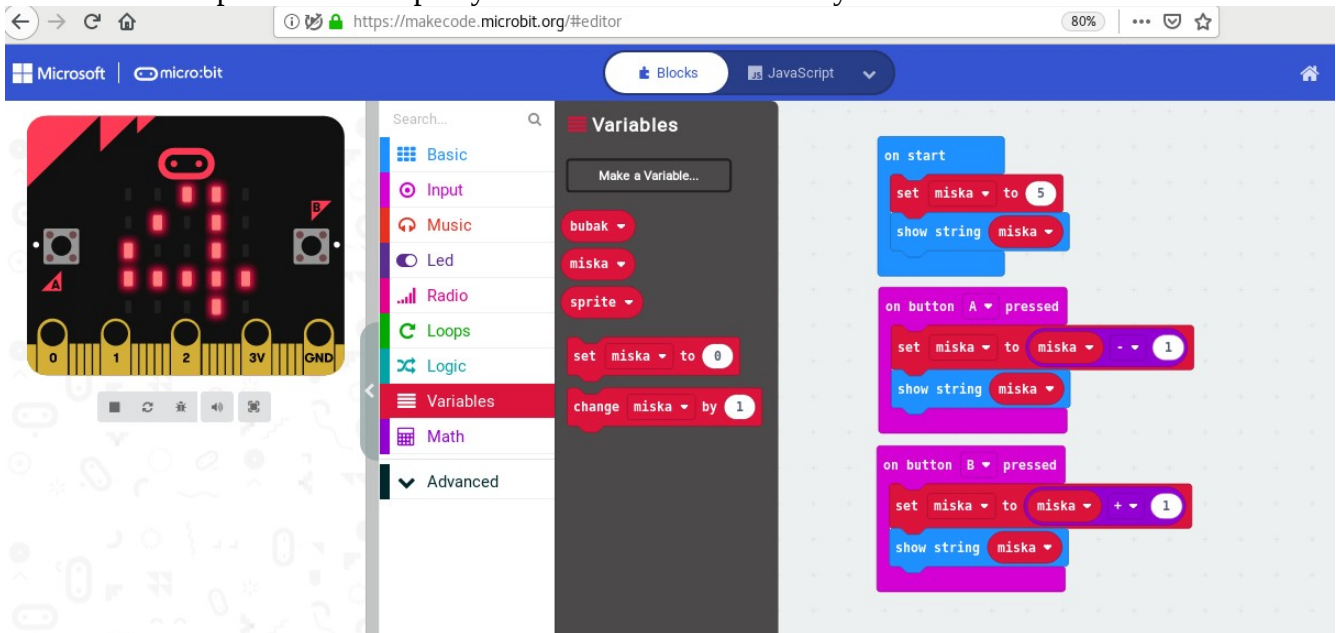
HUDBA – zahraje vyskládanou melodii (řádek je čas, sloupec výška tónu) – začátek Ovčáků čtveráků



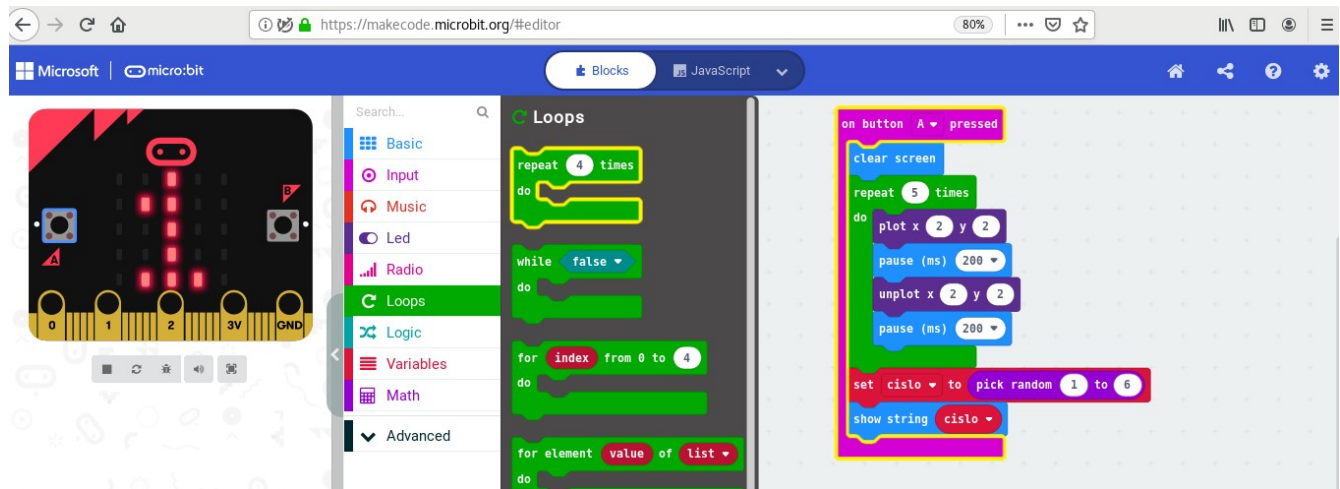
PROMĚNNÁ – vypsaní součtu dvou proměnných (fialový součet je v matici).



PROMĚNNÁ – přičítáme číslo pravým tlačítkem a odčítáme levým



CYKLUS – hrací kostka. Po kliknutí na tlač. A se vymaže obrazovka, pak 5x rozblíká puntík uprostřed (kostka se kutálí) a pak se vypíše vylosované náhodné číslo od 1 do 6. Cyklus zde slouží k animaci hodu kostkou, která je užitečná k tomu abychom poznali, že hod kostkou proběhl v případě že hodím 2x po sobě stejné číslo. Cyklus nám ušetří $4 \times 4 = 16$ řádků kódu.



PODMÍNKY – mám 6?. Tato hrací kostka nám zjistí, zda jsme hodili šestku. Pokud ano (if cislo=6), usměje se, v opačném případě (else) se zamračí.

