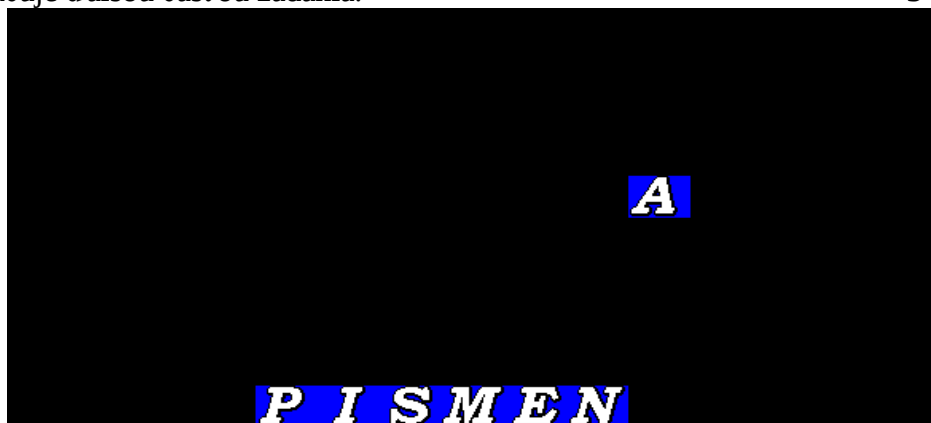


Písmená (sút'ažná úloha)

- a) V hornom riadku Baltíkovej pracovnej plochy sa objaví na políčkových súradniciach [4,0] písmeno P z banky 7 a začne padať dole. Počas 3 sekúnd spadne až dole na súradnice [4,9]. Potom rovnakým spôsobom bude vo vedľajšom stĺpci (o 1 políčko doprava) padať písmeno I. Až dopadne dole, budú rovnakým spôsobom postupne nasledovať písmená S, M, E, N, A – vždy o jedno políčko stále viac vpravo. Až všetky spadnú dole a vytvoria nápis PISMENA, program 1 sekundu počká a skončí alebo pokračuje ďalšou časťou zadania. **5 bodov**



- b) Z náhodných miest horného okraja Baltíkovej pracovnej plochy budú postupne vypadávať veľké písmená anglickej abecedy A – Z (predmety 7001 – 7026, ale s priehľadným pozadím). Miesto vynorenia už nie je viazané na akékoľvek políčkové súradnice, písmeno sa môže objaviť skutočne na ľubovoľnom mieste horného okraja. Písmeno sa nesmie objaviť celé naraz, ale musí sa postupne vynoriť spoza horného okraja. Každé písmeno bude pomaly padať zvislo dole tak, aby počas 3 sekúnd od objavenia sa prvého kúska písmenka pri hornom okraji „dopadlo“ písmeno na dolný okraj, kde zostane ležať. Pokiaľ písmeno dopadne na miesto, kde už nejaké písmeno leží, predchádzajúce písmeno nezmizne, ale ostane ležať na pozadí nového písmena. Po dokončení pádu písmena začne okamžite padať ďalšie. Po spadnutí písmena Z táto časť programu skončí, pokiaľ nebude skôr stlačený kláves Enter, v takom prípade skončí časť b) hneď po dopade práve padajúceho písmena. **10 bodov**



- c) Obrazovka sa vymaže a znovu začnú padať písmená rovnakým spôsobom, ale nie od A po Z, ale v náhodnom poradí (môžu sa aj opakovať) – a to až do stlačenia klávesu Enter. **10 bodov**
- d) Pokiaľ v časti c) počas doby, kým písmeno spadne dole, stlačíme kláves rovnakého písmena, ako práve padá, písmeno nedopadne dole, ale zmizne. **10 bodov**