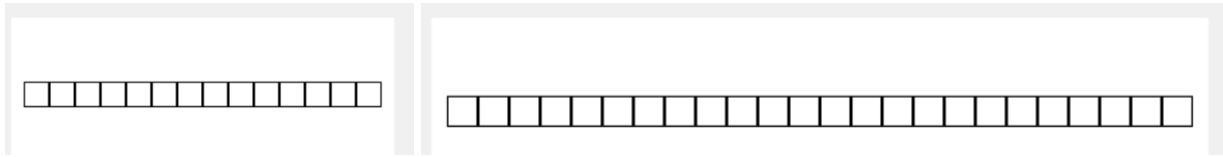
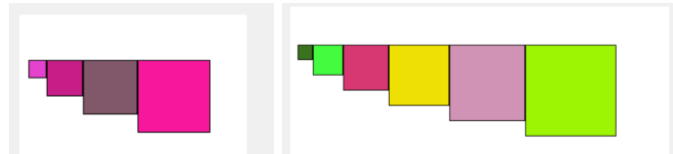


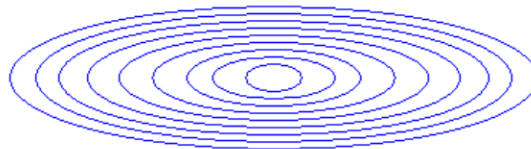
1. Napíšte program, ktorý bude kresliť vedľa seba toľko štvorcov so stranou 20, koľko sa ich zmestí do Image-u. Veľkosť Image-u si nastavuje užívateľ.



2. Napíšte program, ktorý bude kresliť postupne sa zväčšujúce štvorce. Tieto štvorce sa prestanú vykresľovať, keď sa ďalší už nezместí do Image-u. Veľkosť Image-u si nastavuje užívateľ.



3. Napíšte program, ktorý bude v strede grafickej plochy kresliť postupne sa zväčšujúce sústredné elipsy (ako kruhy na hladine jazera). Veľkosť vodorovného polomeru prvej (najmenšej) elipsy je 20px a zvislého polomeru je 10px. Vzďialenosti medzi elipsami na vodorovnej osi sú náhodné čísla z intervalu 15-25, na zvislej osi je rozdiel medzi elipsami vždy 5px. Posledná (najväčšia) elipsa nebude mať vodorovný priemer väčší ako 200px.



4. Napíšte program, ktorý
- číslo zadané v Edite vypíše odzadu. Toto číslo odzadu uložte (zapamätajte do premennej).

číslo 12345 odzadu je: 54321

- spočíta počet cifier v čísle, ktoré zadáme v Edite

počet cifier čísla 12345 je: 5

- vypočíta celú časť odmocniny čísla zadaného v Edite.

odmocnina čísla 12345 je: 112    odmocnina čísla 64 je: 8

- vypočíta ciferný súčet čísla zadaného v Edite.

ciferný súčet čísla 12345 je: 15

- vypíše postupne sa zväčšujúce rôznofarebné cifry čísla, ktoré zadáme v Edite.

1 2 3 4 5

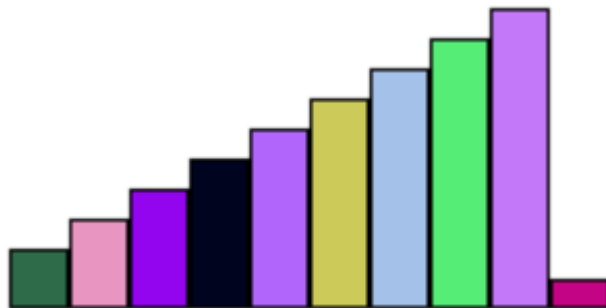
5. Napíšte program, ktorý do Image-u pod seba vypíše zväčšujúci sa text zadaný v Edite toľkokrát, koľkokrát sa doň vojde.
6. Napíšte program, ktorý bude čísla zadané v Edite prevádzať do dvojkovej sústavy.

číslo 1024 v dvojkovej sústave je:

1000000000

7. Zadané číslo zobrazte tak, že každá jeho cifra sa zobrazí rôzne veľkými obdĺžnikmi, a to podľa veľkosti cifry. Tieto obdĺžniky naukladajte tesne vedľa seba. Napr. pre cifru 0 bude mať obdĺžnik výšku 10, pre cifru 1 výšku 20, pre cifru 2 výšku 30 atď...

Číslo 1234567890 sa zobrazí:



8. Napíšte program, ktorý bude v Image-i kresliť toľko schodov veľkosti 50 a 20px, koľko sa do Image-u zmestí

