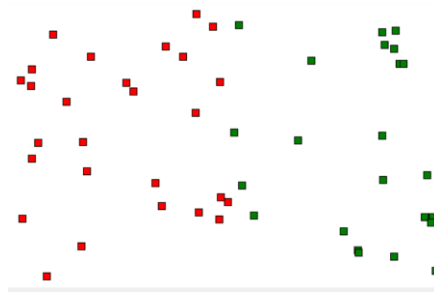
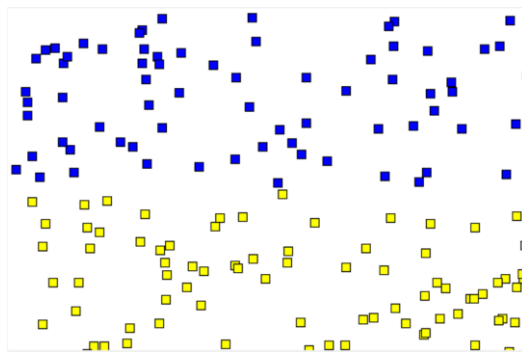


1. Napíšte program, ktorý vykreslí 50 štvorcov. Štvorce, ktoré sa nachádzajú v ľavej polovici Image-u sú červené, štvorce v pravej polovici Image-u sú zelené.



2. Napíšte program, ktorý vykreslí 100 štvorcov. Štvorce, ktoré sa nachádzajú v spodnej polovici Image-u sú žlté, štvorce vo vrchnej polovici Image-u sú modré.



3. Napíšte program, ktorý bude po opätovnom stlačení tlačidla do Image-u kresliť trojuholníky orientované dolu. Farba pera pre trojuholníky sa bude meniť iba v prípade, ak si program pri stlačení tlačidla vyberie číslo 5 z intervalu 0-20.



4. Napíšte program, ktorý o zadanom čísle z Editu vypíše či je párne alebo nepárne.

10	15
číslo 10 je párne	číslo 15 je nepárne

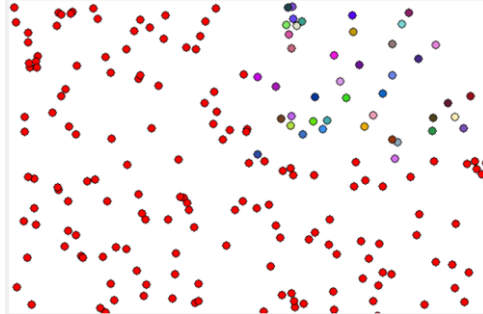
5. Napíšte program, ktorý užívateľovi po zadaní veku napíše
 - a. či má občiansky (v prípade, že má nárok na občiansky sa nevypíše nič)

vo veku 10 rokov, nemá právo na občiansky preukaz

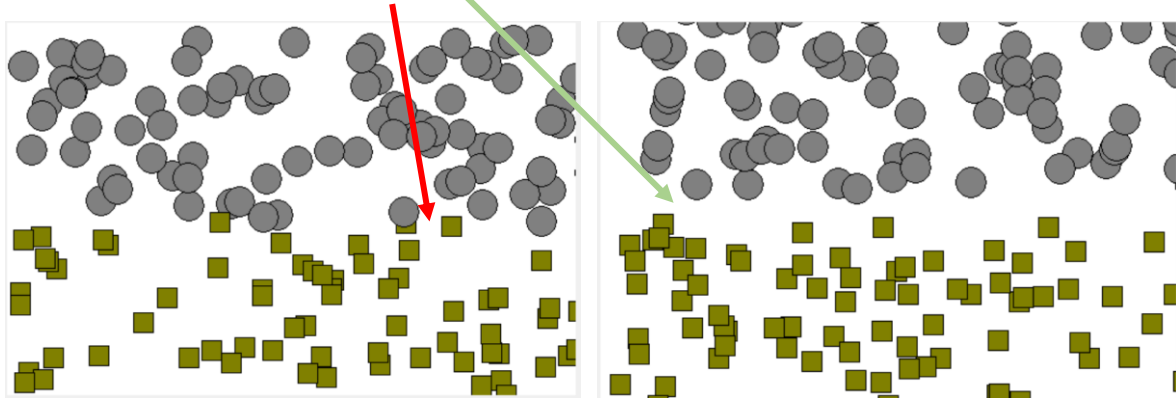
- b. či môže piť alkohol (informácia sa vypíše pre užívateľa staršieho aj mladšieho ako 18 rokov)

už môžeš piť alkohol nemôžeš piť alkohol

6. Napíšte program, ktorý bude kresliť červené kružnice a rôznofarebné kružnice v pravej hornej štvrtine Image-u.



7. Napíšte program, ktorý bude kresliť v hornej polovici šedé kruhy a v dolnej polovici o 10px menšie zelené štvorce. Zabezpečte, aby sa útvary nachádzajúce sa v polovici Image-u neprekrývali (zle, dobre).



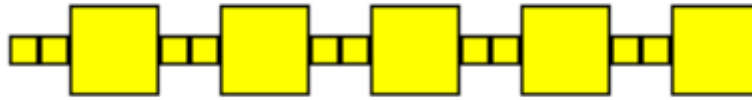
8. Napíšte program, ktorý bude kresliť obraz zložený z trojlístkov v 15tich radoch a 15tich stĺpcoch. Každý piaty riadok a stĺpec obrazu bude rôznofarebný.



9. Napíšte program, ktorý bude kresliť rad žltých štvorcov (koľko sa ich zmestí do Image-u), kde každý štvrtý bude náhodnej farby.



10. Napíšte program, ktorý bude kresliť rad 15 žltých štvorcov, kde každý tretí bude mať 3násobnú stranu ako zvyšné.



11. Napíšte program, ktorý bude simulovať hrací automat, na ktorom padajú 3 čísla (každé z intervalu 2-9). Ak sú všetky tri čísla rovnaké vypíše sa správa BINGO, ak sú dve z čísel rovnaké, vypíše sa správa SUPER, ak sú všetky čísla rôzne vypíše sa ŠKODA.

2 5 9

3 4 4

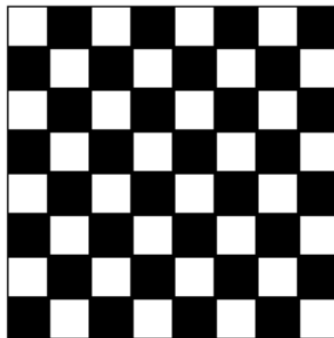
4 4 4

ŠKODA

SUPER

BINGO

12. Napíšte program, ktorý bude kresliť šachovnicu.



13. Napíšte program, ktorý bude vypisovať delitele čísel, ktoré zadáme v Edite.

Delitele čísla 10 sú:

1
2
5
10

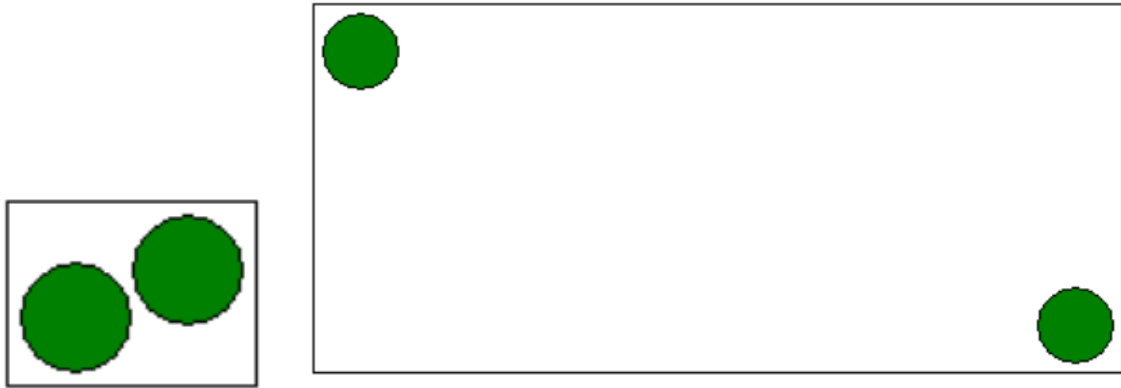
14. Napíšte program, ktorý bude vypisovať počet deliteľov čísla zadaného v Edite, ak bude číslo prvočíslo, túto informáciu o ňom vypíše.

číslo 13 má 2 deliteľov

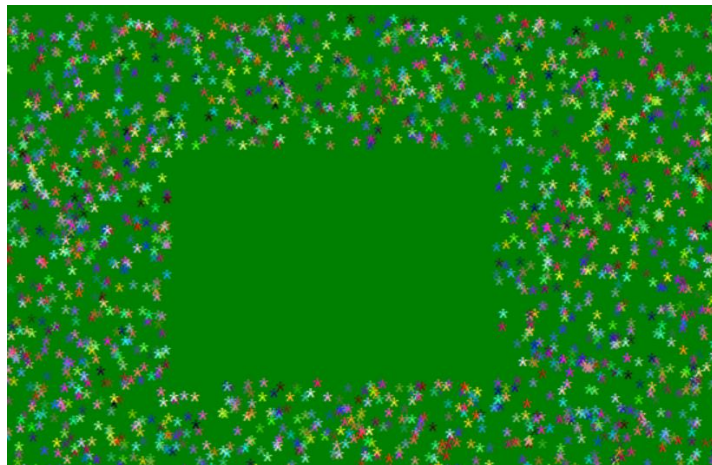
číslo 10 má 4 deliteľov

číslo 13 je prvočíslo

15. Napíšte program, ktorý bude na náhodnej pozícii kresliť dva kruhy (stromy). Okolo stromov vykreslite plot tak, aby oba stromy boli vo vnútri vzniknutého obdĺžnika, a plot bol pritom čo najtesnejšie pri stromoch. Program ošetríte tak, aby stromy ani plot nikdy nevytŕčali z Image-u.



16. Napíšte program, ktorý bude kresliť 2500 kvetiniiek v zelenej záhrade, avšak v oblasti začínajúcej bodom 125,100 veľkej 250x180px sa kvetiny nevykresľujú.



17. Napíšte program, ktorý o zadanom čísle z Editu vypíše či je záporné, kladné alebo rovné nule.

0	-5	13
číslo 0 je nula	číslo -5 záporné	číslo 13 kladné

18. Napíšte program, ktorý na základe zadaných veľkostí strán trojuholníka zistí, či sa dá trojuholník zostrojiť.

trojuholník so stranami: 10, 21, 10
sa nedá zostrojiť

trojuholník so stranami: 10, 7, 10
sa dá zostrojiť

19. Napíšte program, ktorý gramaticky správne vypíše koľko vrán sedelo na plote (počet vrán zadáme v Edite).

10 vrán 3 vrany 0 vrán 1 vrana

20. Napíšte program, ktorý načíta číslo mesiaca v roku a podľa neho vypíše, či ide o jarný (marec, apríl, máj), letný (jún, júl, august), jesenný (september, október, november) alebo zimný (december, január, február) mesiac.