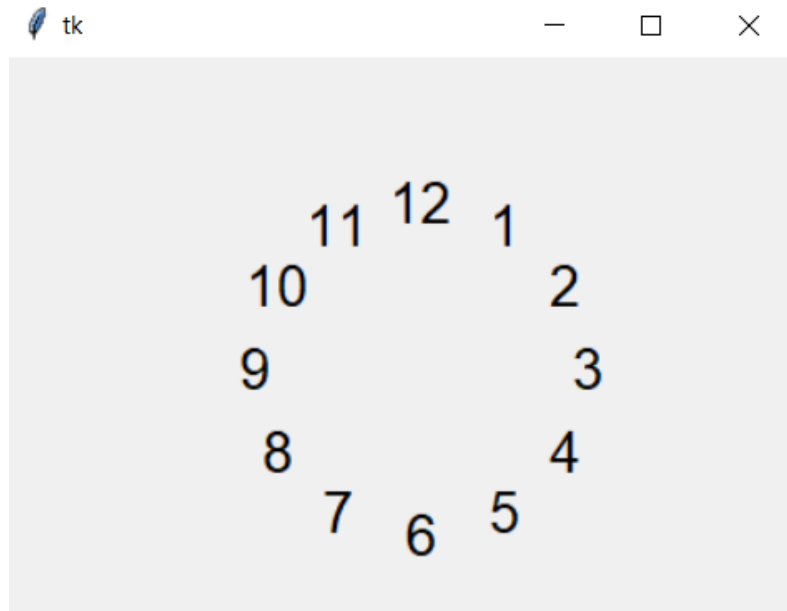


Príklad č.1:

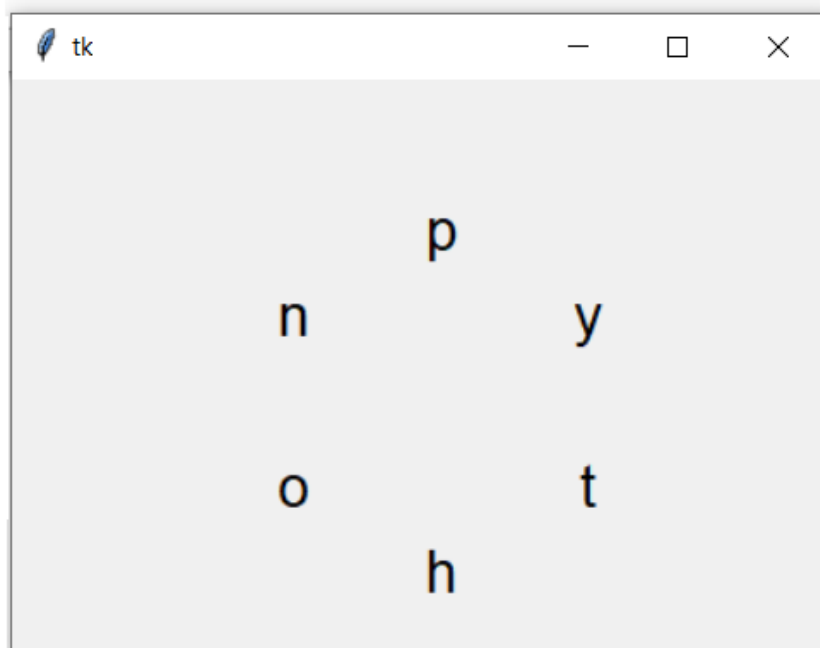
Napíšte program, ktorý vypíše čísla od 1 do 12 v tvare hodinového ciferníka.



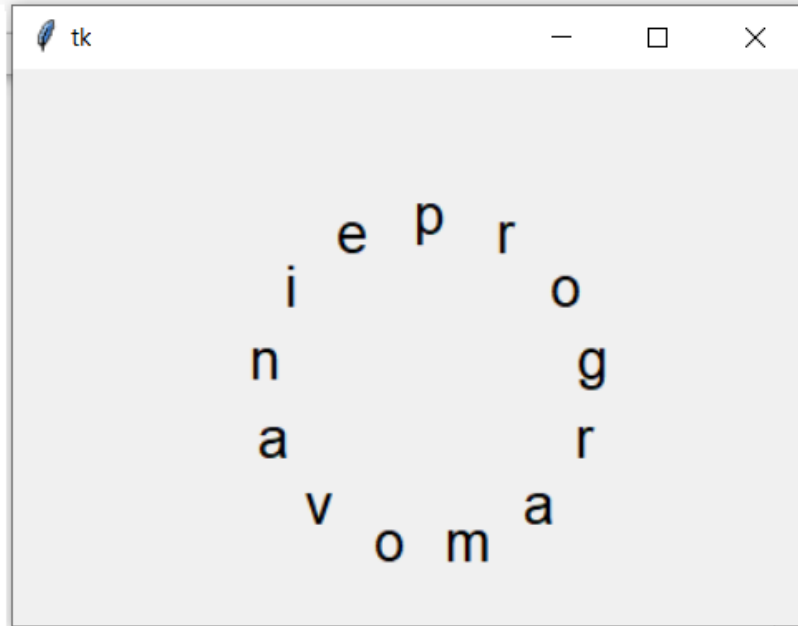
Príklad č.2:

Napíšte program, ktorý prečíta na vstupe slovo a vypíše všetky jeho znaky v tvare ciferníka.

zadaj text ktoreho znaky sa budu vykreslovat v tvare cifernika: python



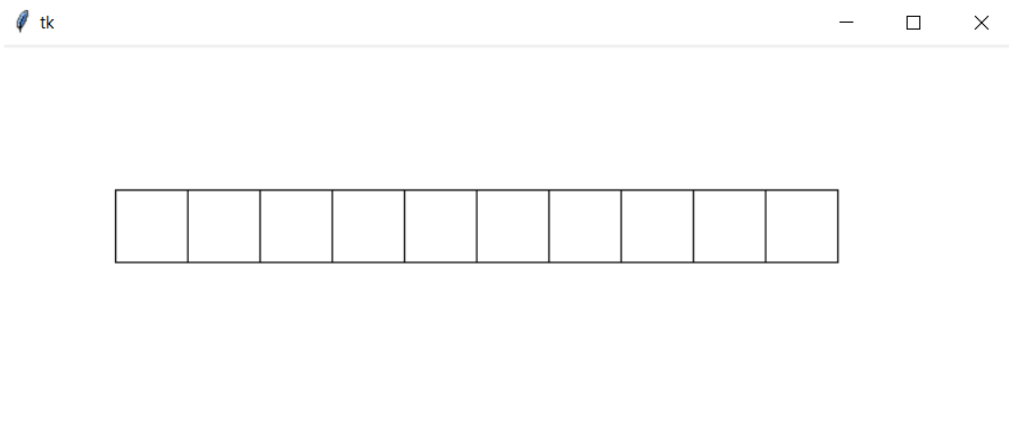
zadaj text ktoreho znaky sa budu vykreslovat v tvare cifernika: programovanie



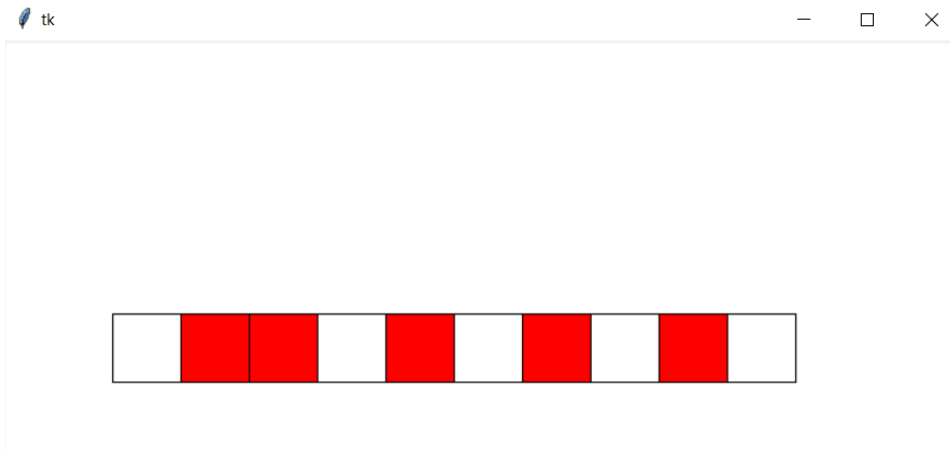
Príklad č.3:

Napíšte program, ktorého výstupom bude hracie pole 10 štvorcov v rade v nasledovných krokoch:

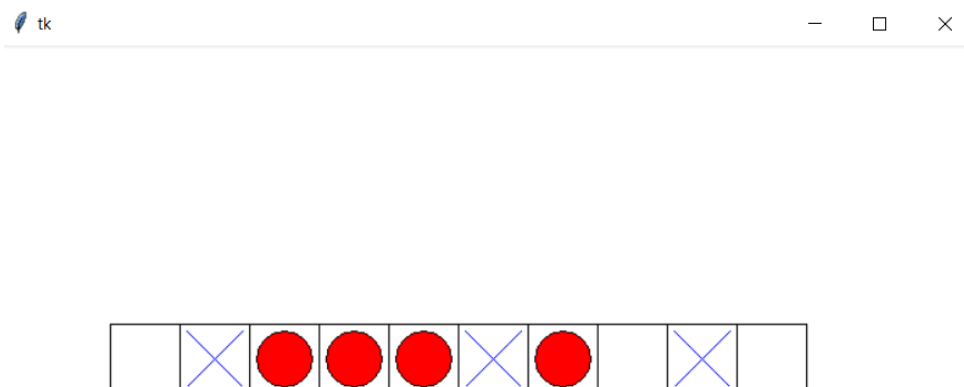
- vypíšte vedľa seba 10 štvorcov



b) Ľavým kliknutím do vnútornej časti štvorca sa celé vnútro štvorca zafarbí červenou farbou; pravým kliknutím do zafarbenej časti štvorca sa vnútro štvorca zafarbí späť na bielo

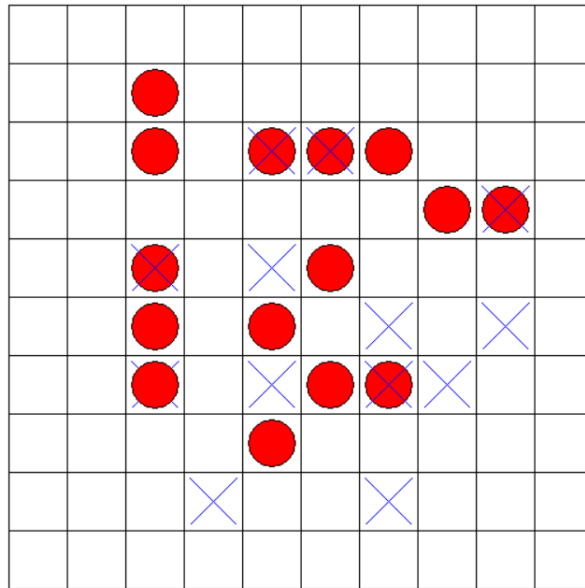


c) Ľavým kliknutím do vnútornej časti štvorca sa vo vnútri štvorca objaví červený kruh; pravým kliknutím do vnútornej časti štvorca sa vo vnútri štvorca objaví modrý krížik



Príklad č.4: Napíšte program, ktorého výstupom bude hracie pole 10x10 štvorcov v nasledovných krokoch:

- a) vypíšete vedľa seba 10 radov s 10 štvorcami pričom ľavým kliknutím do vnútornej časti štvorca sa vo vnútri štvorca objaví červený kruh; pravým kliknutím do vnútornej časti štvorca sa vo vnútri štvorca objaví modrý krížik



- b) vyriešte problém prekryvania t.j. do obsadeného štvorca nie je možné nič dokresľovať

