

Zadání příkladů prvního dne pracovního setkání Baltík v Táboře 2009

Obecné pokyny

Hudba je univerzální řeč lidstva. ☺ Pokus se vytvořit tři programky, které s hudbou souvisejí. Používat můžete všechny dostupné nástroje, které má k dispozici Baltík. Co není v zadání přímo uvedeno jako podmínka řešení, to je ve tvé vlastní režii. Nesnaž se programy vylepšovat. Stačí dodržet body v zadání. Všechny soubory ukládej do připravených adresářů (jitrnicka, kdyz, klavir) Stejnými jmény nazvi všechny tvé soubory.

1) Jitrnicka

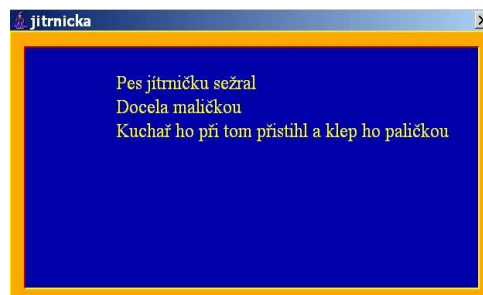
Vytvoř program který po spuštění vypíše na obrazovku nadpis **Pes jitrničku sežral**
Použij typ písma **Times NewRoman, velikost 20 tučné barvu bílou**

Zároveň v levém horním rohu se objeví výzva pro zadání čísla, které udává počet opakování textu písně (**Pes jitrničku sežral , docela maličkou. Kuchař ho při tom přistihl a klepl ho paličkou**) po zadání toho to čísla se začne text objevovat ve třech řádcích na obrazovce
Pokud zvolíme méně než 16 možností opakování, nenastane případ, že bychom viděli stejnou barvu pozadí.

Pro text volte písmo Times NewRoman, velikost 18
barvu žlutou. Text bude začínat na Baltíkových souřadnicích

X=1 a Y=3

Po skončení opakování skončí i program.



2) Klavir

Vytvoř program který po spuštění zobrazí na obrazovce v levém dolním rohu klaviaturu .

Pro obrázek klaviatury máš uložen v bance14 ve tvém adresáři.

Program bude fungovat tak, že při poklepu myši na některou z bílých klapek se v horní části obrazovky objeví název tónu, který by zazněl při poklepnutí na opravdovou klávesu klavíru. Další tóny se budou řadit za sebou až do konce pravého okraje obrazovky.

Po stisku klávesy K se tóny vymažou .

3) Kdyz

Vytvoř program při jeho spuštění se na obrazovce v levém horním rohu objeví zvířata koník předmět č. 12077, kravička předmět č.12079 kačenka předmět č. 12110 prasátko předmět č. 12080.

Zároveň se na obrazovce objeví text písně (**Když jsem já sloužil to xx léto vysloužil jsem si yy za to**) . Místo xx se napíše číslo pořadí ve kterém stojí zvíře na které klepne uživatel levým tlačítkem myši. A místo yy se objeví obrázek příslušného zvířete .

A text pokračuje podle zvoleného zvířete **a ta kráva mléko dává, a ten vepř jako pepř. a ten kůň jako kůl a ta kačka bláto tlačká .**

Rozmístění a parametry textu vol podle vlastního uvážení

Program se ukončí po stisku klávesy ESC .

Úvodní obrazovka s názvem písně a jménem autora není podmínkou, ale neuškodí.