

JAK SI OVĚŘIT, ZDA JE VÝSLEDNÁ SCÉNA SPRÁVNÁ (když program hlásí chybu, ale vypadá to, že je vše správně). Lzde výslednou obrazovku uložit do scény a tam se chyba projeví



### ÚLOHY PRO TRÉNOVÁNÍ

15

na obrazovce je na neznámém místě neznámý předmět. Do levého horního rohu vypiš jeho číslo a pod to souřadnice, na kterých se nachází



14

v horní řadě je neznámý počet různých předmětů. Stejné předměty zobraz v dolním řádku a napiš jejich počet na souřadnice 0,1. Nápis musí být z čísel z banky 2.



13

nejprve se načte kontingenční tabulka (vše, co je v 1. řádku se bude měnit na vše, co je ve druhém)



pak se načte scéna



a ta se změní podle tabulky na

