

## Pokročilé funkce

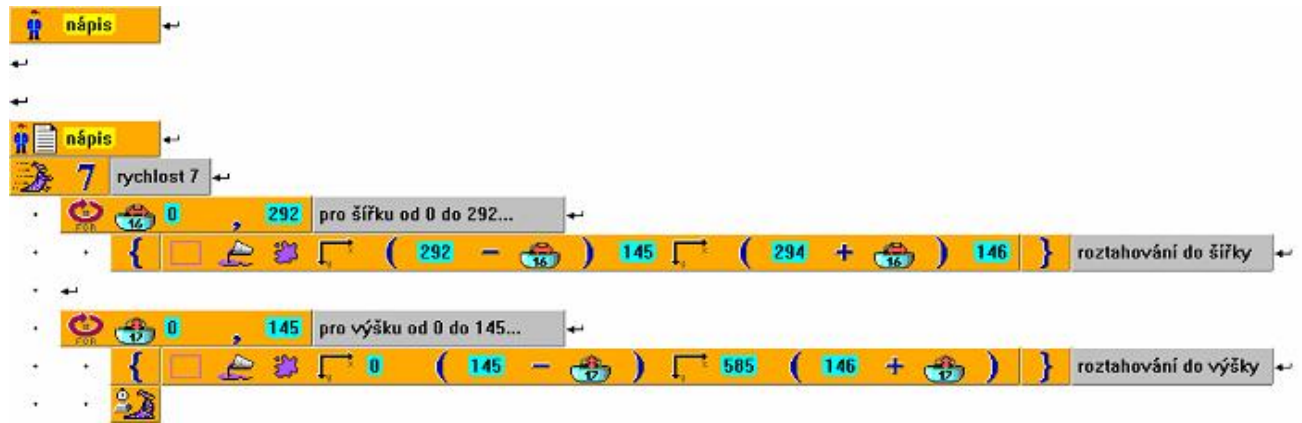
1. naprogramuj jedoucí nápis
  - písmeny z bank „AHOJ“ – jede nahoru
  - a pod to „naprogramováno na soutěži Baltík“ – též postupuje nahoru
  - rychlost posuvu je 0,01 s
2. naprogramuj roztahující se modrý obdélník
  - pomocí cyklu FOR ať se roztahuje šířka (proměnná) od 0 do 292
  - pomocí dalšího cyklu FOR ať se roztahuje výška od 0 přes obrazovku
  - obdélník je celý barevný
3. ruční animace
  - naprogramuj nad sebou animace 3 najednou se pohybujících předmětů
  - předměty se pohybují různou rychlostí
4. čarování podle uživatele
  - v tomto programu si uživatel vybírá, které obrázky se budou zobrazovat
  - vyber banku, ze které bude uživatel vybírat
  - uživatel vybere 10 předmětů, které se zobrazí na náhodná místa

## Řešení pokročilých funkcí

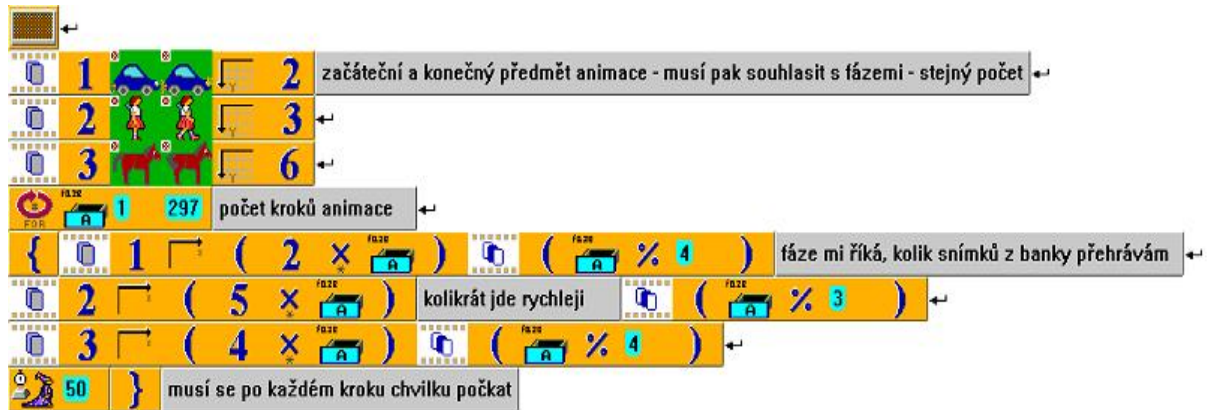
1. jedoucí nápis

```
I ↓ 290 přesunutí kurzoru až pod dolní okraj obrazovky  
∞ počet kroků animace  
{ 1 A 2 y I musí být animovaná, jinak se to trhá  
  2 H 3 y I musí být očíslované animace, jinak jede jen poslední  
  3 O 4 y I průhlednost - musí být na konci  
  4 J 5 y I souřadnice y je na kurzoru - ten se mění - proto to jede  
  220 ( y I + 50 ) ← naprogramováno na soutěži  
  220 ( y I + 80 ) ← baltík  
  ( y I - 1 ) přesunutí kurzoru o 1 bod nahoru  
10 každý krok animace je pozdržen 10 ms }
```

## 2. roztahování obdélníku



## 3. ruční animace



## 4. vykreslování vybraných předmětů

