

Pole

- vytvoř program, ve kterém budou padat písmena v daném pořadí: P I S M E N A
 - písmena budou padat animovaně – tentokrát chceme vytvořit program s využitím polí

zde bude padat nápis PISMENA animací z horního okraje do dolního, písmena nebudou mizet

cílo před metu = 7 deklarace pole - bude mít tolik prvků

jednotlivé prvky indexujeme - pořadí - musí být v těchto závorkách

cílo před metu 1	← 7016	•	cílo před metu 2	← 7009	•	přiřazujeme prvkům (podle pořadí) hodnoty
cílo před metu 3	← 7019	•	cílo před metu 4	← 7013	•	
cílo před metu 5	← 7005	•	cílo před metu 6	← 7014	•	
cílo před metu 7	← 7001	•				

využití pole - v cyklu

B přiřad' číslo pole.

C přiřad' souřadnice od 3, zvětšuj po 1

animuj předmět číslo dané, padá zeshora dolu, trvá to 2 sekundy

písmeno.padlo.policka

písmeno.padlo.policka Písmeno padlo = zruší se animace a vyčaruje se předmět políčkové souřadnice

aby animace nebyla "trhaná", nejprve vypneme obrazovku - nezobrazovat, pak zapneme - nezobrazovat zrušíme

- vytvoř program, ve kterém budou padat písmena anglické abecedy a to náhodně – opět pracujeme s poli

