

Baltie 4.NET Pro

vytvoření prvních programů – využití bloků příkazů

soubor\nový projekt\ název projektu a jeho umístění, zatrhnout „vytvořit adresář pro projekt“

1. úloha: Baltík opíše čtverec s délkou 4 kroků a skončí na výchozí pozici

- vlastní projekt – např.



- nejprve „deklarujeme“ Baltíka – zviditelníme jej
- pak provedeme sadu příkazů
- na konci čeká program nekonečně sekund na příkaz uživatele

- - lze zjednodušovat – např.



- - využití bloku příkazů - např.



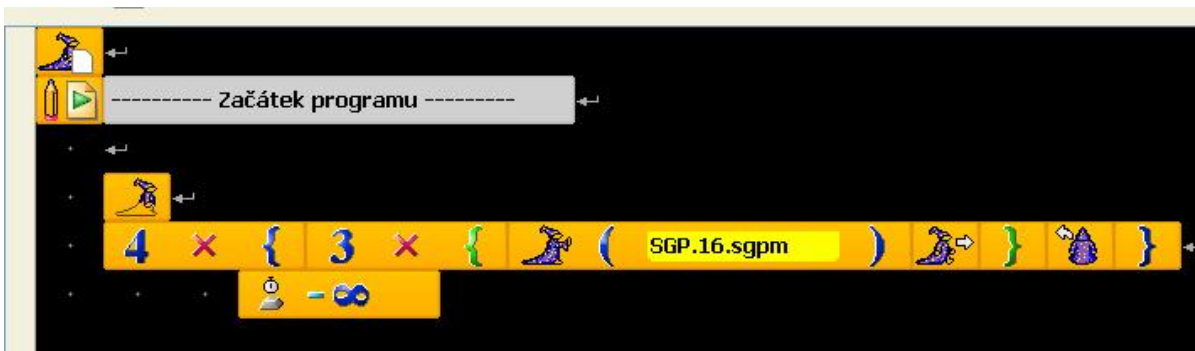
- blok – jeden příkaz vytvořený z více příkazů, ohraničených složenými závorkami
- příkaz „popojdi“ lze převést na rozšířený příkaz (pravým tlačítkem myši)

2. úloha: Baltík vyčaruje čtverec z 4 x 4 předmětů a skončí na výchozí pozici

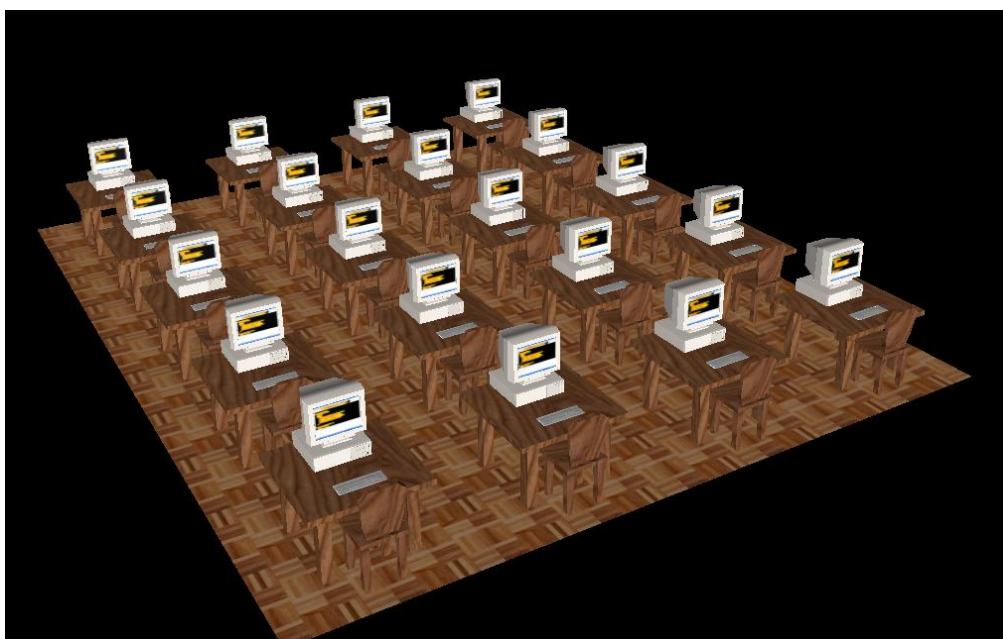


- je dobré si uvědomit, že Baltík čaruje 3 předměty, pokaždé popojde
- předmět v rohu se čaruje na konci řady a v další kolmé řadě zůstává

- další zjednodušení – pomocí *bloku příkazů* (též zde je možné *příkaz „čaruj model“ převést pravým tlačítkem myši na rozšířený příkaz* – objeví se číslo modelu)



3. úloha: Baltík vyčaruje 4 řady počítačových stanic (po 5 stanovištích) – čaruj nekonečnou rychlostí



- možné řešení:

