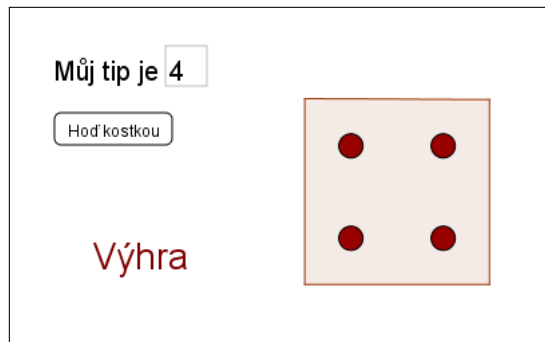
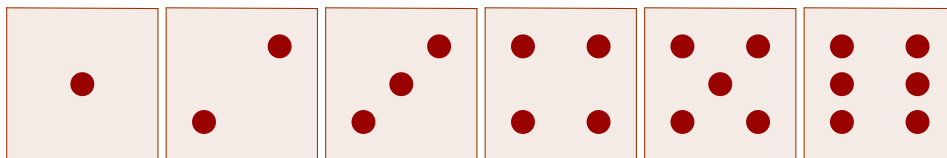


Příklad: Hrací kostka




Zadání: Vytvoříme simulaci hrací kostky. Na posuvníku můžeme volit hodnoty $1, 2, \dots, 6$ a na kostce se obrazí příslušný počet ok. Hráč může zadat do textového pole svůj tip a stisknout tlačítko Hod kostkou.

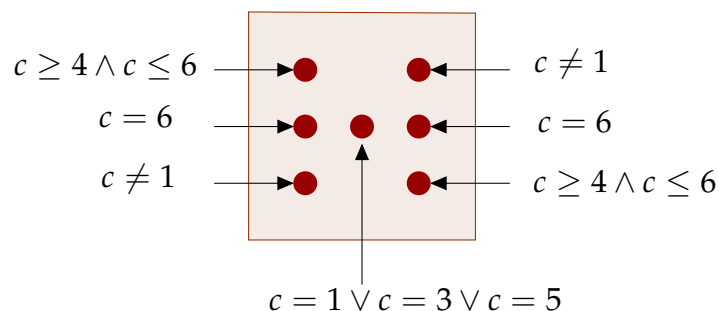


Nakreslíme si jak vypadají jednotlivá oka na kostkách.








Simulaci hrací kostky uděláme pomocí sedmi bodů, která reprezentují jednotlivá oka kostky. Tvar kostky vytvoříme pomocí čtverce okolo těchto bodů.

1.		Zadáme všech sedm bodů a ve Vlastnostech zvětšíme jejich velikost.
2.		Okolo bodů vytvoříme čtverec.
3.		Uděláme posuvník c od 1 do 6 s krokem 1.
4.		Jednotlivým bodům ve Vlastnostech nastavíme Podmínky zobrazení podle následujícího obrázku.



Nyní ke hře přidáme tlačítko „Hod kostkou“, po jehož stisknutí se vygeneruje číslo a to se nastaví na kostce. Dále přidáme textové pole, do kterého hráč napíše svůj tip, jaké číslo padne.

5.		Zadáme svůj tip, například <code>tip=1</code>
6.		Vložíme textové pole, kterému dáme Popisek <code>tip=</code> a propojíme ho s objektem <code>tip</code> . Ve Vlastostech - Styl můžeme změnit velikost pole.
7.		Vložíme tlačítko s Popisem „Hod kostkou“ a skriptem <code>c=NahodneMezi[1,6]</code>
8.		Vložíme do náčrtu text <i>Výhra</i> a v jeho Vlastnostech, v Podmínkách zobrazení nastavíme podmínku <code>c==tip</code>
9.		Skryjeme posuvník <code>c</code> a zavřeme Algebraické okno. Hru zkusíme.

Rovnost, nerovnost

operace	výběr	klávesnice	příklad
rovnost	$\stackrel{?}{=}$	<code>==</code>	$a \stackrel{?}{=} b$ nebo <code>a == b</code>
nerovnost	\neq	<code>!=</code>	$a \neq b$ nebo <code>a != b</code>

Porovnání hodnot (čísla a, b)

operace	výběr	klávesnice	příklad
menší než	$<$	<code><</code>	$a < b$ nebo <code>a < b</code>
větší než	$>$	<code>></code>	$a > b$ nebo <code>a > b</code>
menší nebo roven	\leq	<code><=</code>	$a \leq b$ nebo <code>a <= b</code>
větší nebo roven	\geq	<code>>=</code>	$a \geq b$ nebo <code>a >= b</code>

Konjunkce neboli „a zároveň“ je logická operace, jejíž hodnota je pravda, právě když obě vstupní hodnoty jsou pravda. Označuje se \wedge .

Disjunkce neboli „nebo“ je logická operace, jejíž hodnota je pravda, právě když aspoň jedna vstupní hodnota je pravda. Označuje se \vee .