

Obsah

Kapitola 0.	O této knížce	4
ČÁST A ZADÁNÍ ÚLOH		
Kapitola 1.	Začínáme programovat	7
Kapitola 2.	Ovládací prvky	8
Kapitola 3.	Události	11
Kapitola 4.	Přiřazovací příkaz	17
Kapitola 5.	Datové typy a proměnné	21
Kapitola 6.	Grafika	26
Kapitola 7.	Používáme objekty	34
Kapitola 8.	Pokročilá práce s proměnnými	39
Kapitola 9.	Čísla	44
Kapitola 10.	Podmíněné vykonávání a rozvětvení	52
Kapitola 11.	Cyklus	57
Kapitola 12.	Dvě hry	68
ČÁST B NÁPOVĚDY		
Kapitola 1.	Začínáme programovat	77
Kapitola 2.	Ovládací prvky	83
Kapitola 3.	Události	86
Kapitola 4.	Přiřazovací příkaz	89
Kapitola 5.	Datové typy a proměnné	91
Kapitola 6.	Grafika	94
Kapitola 7.	Používáme objekty	98
Kapitola 8.	Pokročilá práce s proměnnými	101
Kapitola 9.	Čísla	104
Kapitola 10.	Podmíněné vykonávání a rozvětvení	108
Kapitola 11.	Cyklus	110
Kapitola 12.	Dvě hry	114
ČÁST C HOTOVÁ ŘEŠENÍ		
Kapitola 1.	Začínáme programovat	117
Kapitola 2.	Ovládací prvky	121
Kapitola 3.	Události	122
Kapitola 4.	Přiřazovací příkaz	123
Kapitola 5.	Datové typy a proměnné	124
Kapitola 6.	Grafika	125
Kapitola 7.	Používáme objekty	127
Kapitola 8.	Pokročilá práce s proměnnými	129
Kapitola 9.	Čísla	131
Kapitola 10.	Podmíněné vykonávání a rozvětvení	134
Kapitola 11.	Cyklus	137
Kapitola 12.	Dvě hry	132