

# Obsah

Kapitola 0.	O této knížce .....	4
<b>ČÁST A</b>	<b>ZADÁNÍ ÚLOH .....</b>	<b>7</b>
Kapitola 1.	Začínáme programovat .....	8
Kapitola 2.	Ovládací prvky .....	11
Kapitola 3.	Události .....	17
Kapitola 4.	Přiřazovací příkaz .....	21
Kapitola 5.	Datové typy a proměnné .....	26
Kapitola 6.	Grafika .....	34
Kapitola 7.	Používáme objekty .....	39
Kapitola 8.	Pokročilá práce s proměnnými .....	44
Kapitola 9.	Čísla .....	52
Kapitola 10.	Podmíněné vykonávání a rozvětvení .....	57
Kapitola 11.	Cyklus .....	68
Kapitola 12.	Dvě hry .....	77
<b>ČÁST B</b>	<b>NÁPOVĚDY .....</b>	<b>83</b>
Kapitola 1.	Začínáme programovat .....	84
Kapitola 2.	Ovládací prvky .....	86
Kapitola 3.	Události .....	89
Kapitola 4.	Přiřazovací příkaz .....	91
Kapitola 5.	Datové typy a proměnné .....	94
Kapitola 6.	Grafika .....	98
Kapitola 7.	Používáme objekty .....	101
Kapitola 8.	Pokročilá práce s proměnnými .....	104
Kapitola 9.	Čísla .....	108
Kapitola 10.	Podmíněné vykonávání a rozvětvení .....	110
Kapitola 11.	Cyklus .....	114
Kapitola 12.	Dvě hry .....	117
<b>ČÁST C</b>	<b>HOTOVÁ ŘEŠENÍ .....</b>	<b>121</b>
Kapitola 1.	Začínáme programovat .....	122
Kapitola 2.	Ovládací prvky .....	123
Kapitola 3.	Události .....	124
Kapitola 4.	Přiřazovací příkaz .....	125
Kapitola 5.	Datové typy a proměnné .....	127
Kapitola 6.	Grafika .....	129
Kapitola 7.	Používáme objekty .....	131
Kapitola 8.	Pokročilá práce s proměnnými .....	132
Kapitola 9.	Čísla .....	133
Kapitola 10.	Podmíněné vykonávání a rozvětvení .....	134
Kapitola 11.	Cyklus .....	136
Kapitola 12.	Dvě hry .....	137