



Programovacie možnosti úroveň Začiatok

Úroveň **Začiatok** zahŕňa základnú sadu príkazov: príkazy pre Baltíkov pohyb, načítanie scény alebo banky obrázkov, rýchlosť, viditeľnosť čarovania, pípnutie. Navyše obsahuje prvky **Medzera** a **Koniec riadka**. Z programových konštrukcií táto úroveň umožňuje **Opakovanie bloku príkazov**.


Ak vás zaujíma iba význam a použitie niektorého prvku, kliknite na príslušný prvok na paneli.





 **Posuň**
Ak nie je Baltík pred okrajom scény, posunie sa o jedno políčko v tom smere, kde sa pozerá.


 **Vľavo vbok**
Baltík vykoná obrat vľavo vbok. **Pozor!** Baltík sa otáča vždy zo svojho pohľadu!

 **Vpravo vbok**
Baltík vykoná obrat vpravo vbok. Pre smer platí to isté ako pri obrate vľavo.

 **Neviditeľný**
Baltík bude od tejto chvíle neviditeľný.

 **Viditeľný**
Baltík bude od tejto chvíle viditeľný.

 **Čakaj**
Tento príkaz slúži na zadanie čakania na stlačenie klávesy alebo tlačidla myši, prípadne zadanú dobu. Keď sa tento prvok použije samostatne, Baltík čaká (stojí a klopká nožičkou), kým nestlačíme kláves alebo tlačidlo myši. Keď zadáte za týmto prvkom **číslo**, bude toto číslo znamenať dobu v milisekundách, za akú sa bude čakať na stlačenie klávesu.


 **2 0 0 0** Čakaj na stlačenie klávesu, najdlhšie však **2 sekundy**.

Tento príkaz čaká dve sekundy. Ak stlačíte v tomto čase kláves alebo tlačidlo myši, program pokračuje ihneď ďalej. Ak nie je stlačený kláves ani tlačidlo myši, program pokračuje po uplynutí zadaných dvoch sekúnd.

Ďalšie možnosti práce s klávesnicou sa otvoria pri prechode do režimu **Pokročilý**.

 **Čaruj s obláčikom**
Baltík bude od tejto chvíle vždy čarovať predmety so sprievodným obláčikom.

 **Čaruj bez obláčika**
Baltík bude od tejto chvíle čarovať predmety bez sprievodného obláčika.

 **Obrazovka**
Tento prvok môžete použiť na zmazanie obrazovky alebo k načítaniu scény či banky.

Samostatný prvok **obrazovka** slúži ako príkaz k **zmazaniu obrazovky**.

Ďalšie možnosti práce s obrazovkou sa otvoria pri prechode do režimu **Pokročilý**.



Priehľadnosť

Tento príkaz slúži k prepínaniu priehľadnosti zobrazovania predmetov, scén a bánk. Podrobnosti pozri v časti **Priehľadnosť - využitie v programoch**.



Pípni

Ak použijete tento príkaz, Baltík pípne.



Otoč sa na východ, juh, západ, sever

Baltík sa otočí na danú stranu (vpravo, dole, vľavo, hore) bez ohľadu na to, na ktorú stranu bol otočený predtým.



Medzera

Baltík neurobí nič. Tento prvok iba ukončuje príkaz a umožňuje rozdeľovať program do viacej riadkov. Podrobnosti pozri **vytváranie a úpravy programov**.



Nastav rýchlosť

Za týmto príkazom môže byť **číslo**, ktoré určuje, akou rýchlosťou sa bude vykonávať ďalšia časť programu až do budúcej zmeny rýchlosti.

Ak nie je číslo zadané, nastaví sa rýchlosť **0**.

Význam jednotlivých rýchlostí je nasledujúca:

- 0** Rýchlosť **0** znamená, že Baltík bude **po** každom príkaze čakať na stlačenie klávesu alebo tlačidla myši.
- 1** Rýchlosť **1** je najmenšia plynulá rýchlosť, t.j. rýchlosť, pri ktorej už nemusíme Baltíka ku každej činnosti vyzývať.
- 2-6** So zvyšujúcim sa číslom rýchlosti sa Baltík postupne zrýchľuje.
- 7** Rýchlosť **7** je najväčšia "zdržiavaná" rýchlosť, t.j. rýchlosť, pri ktorej sa medzi jednotlivé animované fázy vkladá čakacia doba. Je to najvyššia rýchlosť, pri ktorej Baltík vykonáva svoje akcie na všetkých počítačoch približne rovnako rýchlo.
- 8** Rýchlosť **8** je najväčšia zobrazovaná rýchlosť, t.j. rýchlosť, pri ktorej môžeme Baltíka pri práci vidieť (aspoň na pomalších počítačoch). Rýchlosť vykonávania jeho akcií však už závisí na rýchlosti daného počítača.
- 9** Pri rýchlosti **9** je Baltík tak rýchly, že ho nevidíme ani na najpomalšom počítači, pretože sa už nezdržiava vykresľovaním seba ani obláčikov pri čarovaní a plne sa venuje zverenej úlohe. Uvidíte ho až v okamihu, kedy sa zastaví a čaká na nejakú vašu reakciu.
- ∞ Rýchlosť **nekonečno** je skratka pre príkazy **Rýchlosť 9**, **Neviditeľný**, **Bez obláčika**. Neuvidíte ho preto ani v okamihu, kedy sa zastaví a čaká na vašu reakciu. Po nastavení niektorej nižšej rýchlosti sa vráti späť pôvodné nastavenie obláčika a viditeľnosti.



Číslice

Z prvkov s číslicami môžeme zostavovať čísla, pomocou ktorých môžete zadávať Baltíkovu **rýchlosť**, počet **opakovaní** označené akcie, číslo **nahrávanej scény či banky** a pod.



Nekonečno

Prvok **Nekonečno** sa používa na nekonečné **opakovanie** príkazu alebo bloku príkazov:



Opakuj donekonečna { posuň, vľavo vbok }.



Koniec riadka (Enter)

Baltík neurobí nič. Tento prvok iba ukončuje príkaz a umožňuje rozdeľovať program do viacej riadkov. Podrobnosti pozri [vytváranie a úpravy programov](#).



Označenie začiatku a konca bloku príkazov

Tento prvok slúži na označenie **bloku príkazov**, ku ktorému sa bude Baltík správať ako k jedinému príkazu. Často sa preto blok príkazov nazýva **zložený príkaz**.

Pri označovaní bloku príkazov:

1. Klikneme v paneli príkazov na prvok **Blok príkazov**.
2. Presunieme vybraný prvok **pred prvý** prvok budúceho bloku.
3. Kliknutím sem umiestnime prvok s otváracou zloženou zátvorkou.
4. Presunieme držaný prvok **za posledný** prvok budúceho bloku.
5. Kliknutím sem umiestnime prvok s uzatváracou zloženou zátvorkou.

Podrobnosti o **používaní** blokov príkazov pozri [Počítané opakovanie a bloky príkazov](#).



Riadkový komentár

Baltík pri vykonávaní programu preskočí všetky ďalšie prvky od tohto prvku až do konca riadka. Na zdôraznenie ignorovaných prvkov sú tieto v programe preškrtnuté.

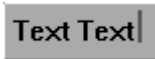


Textový komentár

Textový komentár sa používa na slovný popis programu. Na vykonávanie programu nemá žiadny vplyv. Baltík totiž **pri vykonávaní programu textové komentáre ignoruje**.

Používaním vhodne vybraných textových komentárov sa program sprehladní a jeho neskoršie čítanie je ľahšie. Správne používanie textového komentára vám umožní si aj po čase spomenúť na "figle", ktoré ste kedysi v programe použili a využiť ich pri ďalších úpravách a vylepšeniach programu.

Po **vloženie** prvku **Textový komentár** do programu sa v ňom objaví textový kurzor a môžete vpísať ľubovoľný text. Zadávanie textu ukončíte stlačením klávesu **Enter** alebo kliknutím tlačidla myši mimo textu komentára. Veľkosť prvku **Textový komentár** sa priebežne automaticky upravuje podľa dĺžky zadávaného textu.



Upravovaný znakový komentár s (blikajúcim) kurzorom na konci vkladaneho textu

Ak chcete **zmeniť hodnotu** prvku **Textový komentár**, ukážte na neho myšou a stlačte kláves **F2** alebo na neho kliknite **pravým** tlačidlom myši a v miestnej ponuke zadajte povel **Upraviť**.

Text v komentári sa po tejto akcii sprístupní pre úpravy. Na začiatku je celý text vybraný do bloku a reaguje nasledovne:

- ak stlačíte niektorý z kurzorových kláves, výber sa zruší a kurzor sa presunie na miesto určené práve stlačeným klávesom,
- ak stlačíme niektorý zo znakových kláves, vybraný text sa zmaže a je nahradený vkladajúcim textom.

Ak si rozmyslíte svoj plán s vkladajúcim či úpravou komentára, stlačte kláves **Esc** a všetko sa vráti do

pôvodného stavu.

Pri vkladaní i úpravách textu môžete využiť všetky ponúkané možnosti editácie textu.

Pri programovaní na úrovni **Pokročilý** budete mať k dispozícii **ďalšie komentárové prvky**.