

Umístění předmětu na souřadnice

Práce s proměnnou, náhodná čísla a vstup z klávesnice

Cykly

Obyčejný cyklus

Nekonečný cyklus

Cyklus DO-WHILE

Vložený cyklus

Cyklus WHILE

Cyklus FOR

Podmínky

Baltíkova souřadnice

Pomocníci

Pole, dvourozměrné pole

Pole 1	169	0	0	0	31587
--------	-----	---	---	---	-------

Pole 2	sloupec 1	sloupec 2
řádek 1	6	0
řádek 2	0	0
řádek 3	0	1347

pixely	x	0	39	78	117	156	195	234	273	312	351	390	429	468	507	546
y	políčka	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
0	0				X						9,0 351,0					
29	1		1,1 39,29													
58	2															14,2 546,58
87	3	Y				4,3 156,87										
116	4															
145	5		1,5 39,145													
174	6									8,6 312,174						
203	7															
232	8			2,8 78,232										12,8 468,232		
261	9								7,9 273,261							

	= 15	Šířka scény v políčkách
	= 10	Výška scény v políčkách
	= 585	Šířka scény v pixelech
	= 290	Výška scény v pixelech
	= 39	Šířka políčka v pixelech
	= 29	Výška políčka v pixelech

	= 150	Počet předmětů v 1 bance
	= 0	Prázdné políčko
	= 150	Okraj obrazovky

