Úlohy:

1. Napíšte program, ktorý nakreslí dedinu - 10 domčekov vedľa. Na každom domčeku bude jeho číslo (1 až 10). *Využite riadiacu premennú cyklu!*
	1. Na domčekoch budú iba párne čísla, začíname 2.
	2. Domčeky budú číslované od 100 nahor
	3. Domčeky budú číslované od 100 nadol
2. Napíšte program, ktorý bude na kliknutie ľavým tlačidlom myši vykresľovať na mieste kliknutia červené štvorce a na kliknutie pravým, modré kruhy.
	1. Vykreslené útvary bude číslovať. Čísla budú umiestnené v strede útvaru (1. Kruh, 2. Kruh, 1. Stvorec , 3. Kruh,, 2. Stvorec... atď )
3. Napíšte program, ktorý bude rozlišovať, či ste klikli na hornú alebo dolnú polovicu pracovnej plochy. Plochu rozdelíte horizontálne čiarou na 2 rovnaké časti a vyfarbíte ich. Horná bude modrá (obloha) a dolná zelená (tráva) Ak kliknete hore, nakreslí sa... (nechám na Vás... obláčik, slnko, vločka... alebo len jednoduchý tvar). Pri kliknutí na dolnú časť nakreslite niečo iné (kvietok, pes, dom… to je jedno)
4. Napíšte program „zrkadlo“. Plochu rozdeľte zvislo na dve rovnaké časti, pri kliknutí na jednu časť sa nakreslí štvorec a zároveň sa nakreslí aj na druhej polovici. Teda, ak kliknem vľavo – obraz vpravo a keď kliknem vpravo – obraz bude vľavo (čiara, ktorá delí plochu je vlastne os súmernosti.)