

ALGORITMIZACE

Karel – vývojové prostředí

*Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je **Mgr. JIŘÍ NOVÁK**.*



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



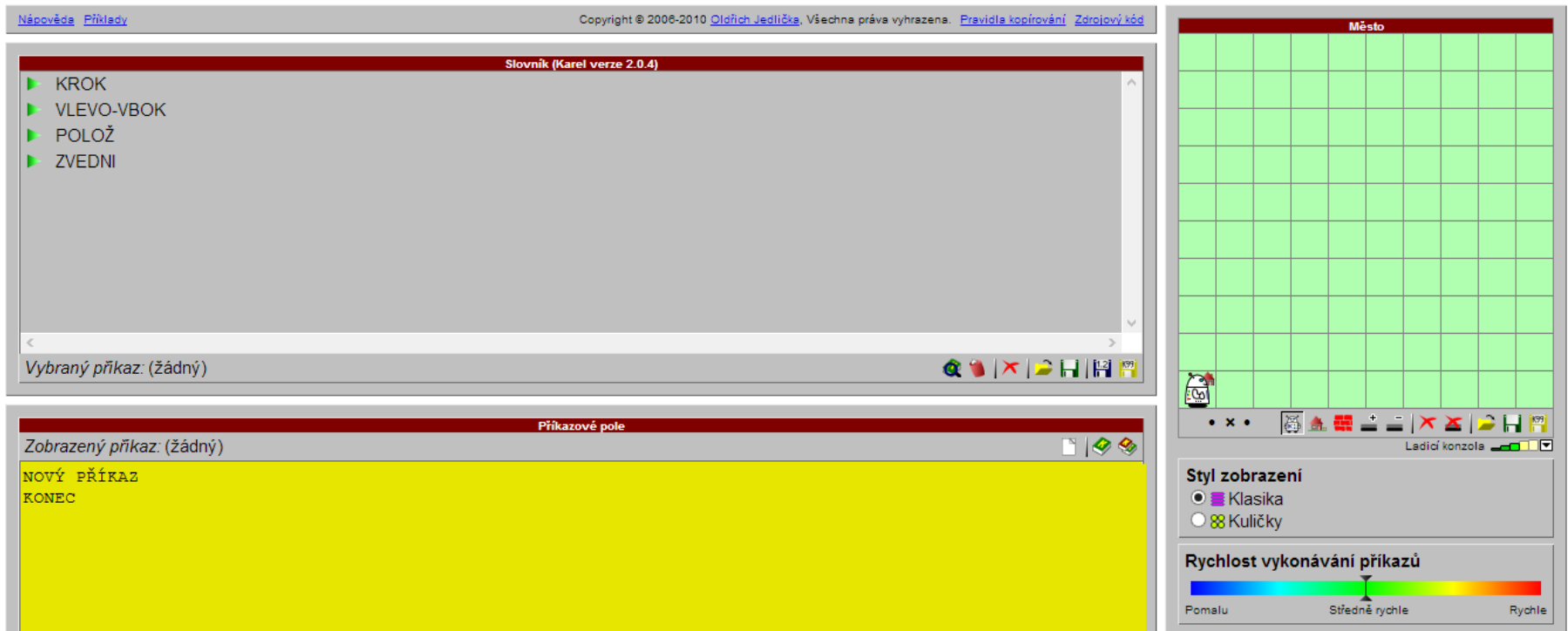
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Vývojové prostředí



Město



Karel - jedním klepnutím myši ve městě dojde k přemístění na jiné políčko (nelze na zed'). Dvojitým klepnutím myši dojde k otočení doleva.




Domov - jedním klepnutím myši ve městě dojde k přemístění na jiné políčko, které bude Karlovým domovem.



Zed' - S pomocí tohoto nástroje můžete ve městě stavět nové zdi.







Město

  Polož/Zvedni – Položí/Zvedne na/z pole značku.





 Vyčisti město - Vyčistí celé město od všech zdí a značek. Karel se postaví do levého dolního rohu.

 Posbírej vše - Vyčistí celé město od všech značek.

Slovník

-  Nový - Připraví příkazové pole na příjem nového příkazu. Jméno příkazu je **NOVÝ PŘÍKAZ**.
-  Ukaž – Zobrazí vybraný příkaz v příkazovém poli.
-  Ulož - Uloží příkaz z příkazového pole do Karlovy paměti.
-  Ulož nově - Uloží nově příkaz z příkazového pole do Karlovy paměti.
-  Smaž - Smaže vybraný příkaz z Karlovy paměti.
-  Reset - Vymaže všechny příkazy z Karlovy paměti.

Nahrávání a ukládání

-  Ulož - Nabídne nové okno, ve kterém se zobrazí text, který si někam uschovejte.
-  Exportovat do verze 1.2 - Nabídne nové okno, ve kterém se zobrazí text, který si někam uschovejte.
(Nyní se ukládá do formátu vhodného pro starší verzi.)
-  Exportovat do formátu K99 - Nabídne nové okno, ve kterém se zobrazí text, který si někam uschovejte.
(Text je určen pro program Visual Karel 99.)
-  Načíst - Po stisknutí tlačítka Karel žádá vložení „jediné dlouhé řádky“, kterou jste předtím obdrželi při ukládání.