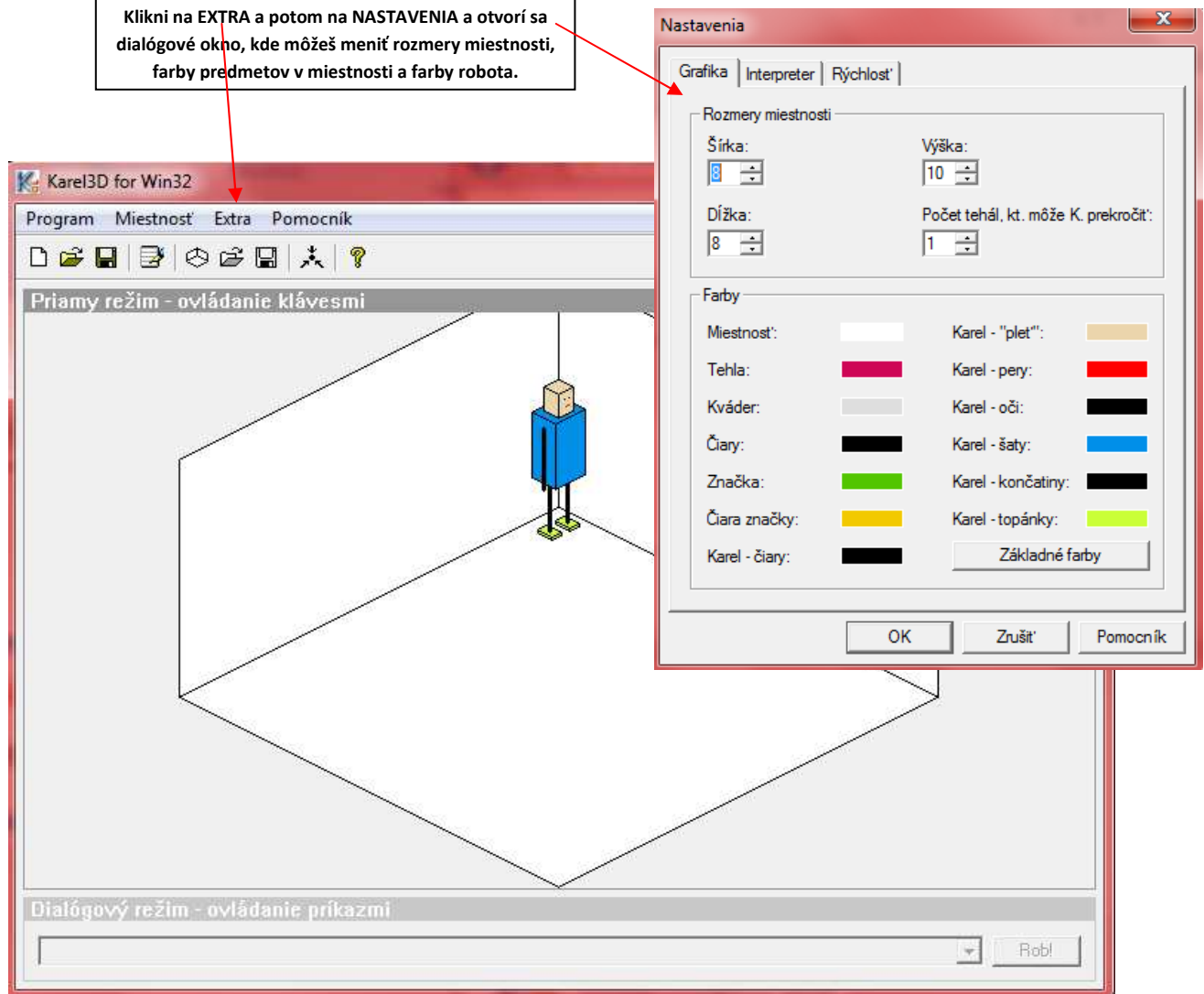


**Čo sa dnes naučíme:** Zoznámime sa s prostredím detského programovania Karel3D, naučíme sa meniť veľkosť miestnosti a farby robota.

Klikni na EXTRA a potom na NASTAVENIA a otvorí sa dialógové okno, kde môžeš meniť rozmery miestnosti, farby predmetov v miestnosti a farby robota.



The screenshot shows the Karel3D for Win32 application window. The menu bar includes 'Program', 'Miestnosť', 'Extra', and 'Pomocník'. The main area is in 'Priamy režim - ovládanie klávesmi' (Direct mode - keyboard control) and shows a 3D scene with a robot. A 'Nastavenia' (Settings) dialog box is open, with tabs for 'Grafika', 'Interpreter', and 'Rýchlosť'. The 'Grafika' tab is active, showing 'Rozmery miestnosti' (Room dimensions) with sliders for 'Šírka' (8), 'Výška' (10), and 'Dĺžka' (8), and a 'Počet tehál, kt. môže K. prekročiť:' (Number of bricks K. can cross) set to 1. Below this is a 'Farby' (Colors) section with color swatches for 'Miestnosť' (white), 'Tehla' (pink), 'Kváder' (grey), 'Čiary' (black), 'Značka' (green), 'Čiara značky' (yellow), 'Karel - čiary' (black), 'Karel - "pleť"' (tan), 'Karel - pery' (red), 'Karel - oči' (black), 'Karel - šaty' (blue), 'Karel - končatiny' (black), and 'Karel - topánky' (light green). There is also a 'Základné farby' (Basic colors) button. At the bottom of the dialog are 'OK', 'Zrušiť' (Cancel), and 'Pomocník' (Help) buttons.

**Úlohy:** Na pracovnej ploche nájdi ikonu priečinka Informatika a choď do priečinka Spoločne, v ktorom je program Karel3D a dvojklikom spust' program (klikni na ikonu, ktorá vyzerá ako logo vľavo hore na PL). Zoznám sa s prostredím programu. Zmeň veľkosť miestnosti a prefarbi robota. Čo ťa najviac zaujalo?

## Čo sme sa dnes naučili:

1. Naučili sme sa spustiť program Karel3D,
2. Zistili sme, ako vyzerá detské programovacie prostredie Karel3D,
3. Spoznali sme robota a miestnosť, v ktorej sa pohybuje,
4. Vieme zmeniť veľkosť miestnosti a farby robota a tehličiek.

