



Čo sa dnes naučíme: V programe robot Karel 3D sa dajú ukladať miestnosti aj programy. Ukážeme si ako sa ukladajú miestnosti.

Po kliknutí na Uložiť miestnosť sa otvorí dialógové okno, v ktorom vyber priečinok, kde chceš uložiť miestnosť a napíš názov miestnosti (čiže názov súboru) a klikni na Uložiť.

Nástroje na prácu s miestnosťami:

Vymazať Otvoriť Uložiť

The screenshot shows the Karel3D for Win32 interface. The main window has a menu bar with 'Program', 'Miestnosť', 'Extra', and 'Pomocník'. Below the menu is a toolbar with icons for file operations. The main workspace is titled 'Priamy režim - ovládanie klávesmi' and shows a 3D environment with a green checkered floor, a blue robot, and a structure of pink bricks. A dialog box titled 'Uložiť ako' is open, showing a file list in the 'Karel_ulohy' folder. The file 'izba.krm' is selected. The 'Názov súboru' field contains 'izba' and the file type is set to 'Miestnosti (*.krm)'. Red arrows point from the 'Uložiť' button in the toolbar to the 'Uložiť ako' dialog box, and from the 'Uložiť' button in the dialog box to the 'Uložiť' button in the toolbar.

Názov	Dátum úpravy	Ty
<input type="checkbox"/> hrad.krm	8. 12. 2011 18:24	Sc
<input type="checkbox"/> hrad_tehla.krm	8. 12. 2011 19:11	Sc
<input checked="" type="checkbox"/> izba.krm	3. 1. 2012 19:22	Sc
<input type="checkbox"/> miestnost1.krm	8. 12. 2011 18:12	Sc
<input type="checkbox"/> stena.krm	8. 12. 2011 18:38	Sc

Úlohy: Podľa vyššie uvedeného návodu uložte zariadenú miestnosť pod názvom „izba“ a zistite akú príponu má súbor tohto typu.

Čo sme sa dnes naučili:

1. Vieme uložiť zariadenú miestnosť z predchádzajúceho PL,
2. Zistili sme akú príponu má tento typ súboru, aby sme ho neskôr spoznali,
3. Dozvedeli sme sa, že uložené miestnosti môžeme kedykoľvek otvoriť a použiť v rôznych projektoch Karel 3D.

