

## // PRŮVODCE 2 - Proměnné, objekty a skupiny objektů

// V této části půjde o seznámení se s základy jazyka DG a tím jsou proměnné.

// Doporučujeme si přečíst návod.

// Stiskněte tlačítko Malý rys/Velký rys (F3), aby jste zvětšili velikost editoru. Rys není zatím důležitý.

// Program nespouštějte najednou, ale po krocích (klávesa F8) a pročítejte si komentáře.

// Naposled provedený krok je zvýrazněn červenou barvou.

hlavni () {

// Jak již bylo řečeno v návodu, proměnnou je myšlena skupina objektů stejného i různého typu.

// Skupinu není třeba deklarovat, vytvoří se hned po uvedení jejího názvu.

a = 1; // Tento příkaz vytvoří skupinu a a přidá do ní objekt typu číslo.

// Podívejte se na skupinu a v Inspektoru objektů (Ctrl+I, pak napište název skupiny - v tomto případě a).

// Pokud umístíte editační kurzor k názvu skupiny, bude automaticky ukázána v inspektoru.

a = 2; // Přidá do skupiny a další objekt.

b = a + 1; // Vytvoří novou skupinu b, která vznikne přičtení čísla 1 ke všem objektům skupiny a.

c = a + b; // Výsledkem je skupina o čtyřech číslech, která vznikla jako součet každého objektu

// první skupiny s každý objektem druhé skupiny.

C = a:0 + b:1; // Velké "C" označuje jinou skupinu než malé "c". Součet prvního objektu skupiny a

// a druhého objektu skupiny b.

x = y = 1; // Tento příkaz vytvoří skupinu y a přidá do ní číslo 1 a tuto skupinu přidá do skupiny x.

// x už obsahuje osu x.

e = (f = 2)+1; // Vytvoří skupinu e a přidá do 2 a tuto skupinu zvětšenou o 1 přidá do skupiny x.

zrus(e); // Tento příkaz zruší skupinu e.

e = m(1,2,3); // Tento příkaz vytvoří skupinu e a přidá do ní tři čísla.

e = e; // Přidá do skupiny e skupinu e, dojde ke zdvojení.

prepisi(y, y + 1); // Přepíše skupinu jinou skupinou, v tomto případě dojde k zvětšení o 1.

zvetsi(y); // Také zvětší o 1.

zvetsi(y, m(1,2,3)); // Zvětší o 6.

}