

Zadanie 8.1

- napisać program sterowany przy użyciu pada (przykład na poprzednim slajdzie) – jeśli pad jest niedostępny to może być klawiatura - klawisze, lub mysz – przyciski i koło (przykłady wg. str. 10 i 11 - Wykład 7), umożliwiające wykorzystanie urządzenia sterującego do kontroli programu, np.:
 - rysowania figury geometrycznej – odpowiednio oprogramować zmianę rozmiaru, poruszanie się, zmianę koloru i innych parametrów
 - kontroli nad obiektem 3D – jak powyżej
 - mini gry (np. prosty snake)
 - inne pomysły mile widziane
-