

### 1. Příklad

Vytvořte program, který bude umět vypočítat faktoriál čísla zadaného do textového pole. Výpočet se provede po stisknutí tlačítka „Vypočítej“ faktoriál.

### 2. Příklad

Vytvořte program, který zobrazí obrázek auta a pomocí časovače se bude obrázek pohybovat po okně programu. Dále bude program umět zrychlit, nebo zpomalit rychlost pohybu auta pomocí tlačítek „Rozjed' se“ a „Zastav“. Upravte interval tak, aby pohyb auta byl co nejvíce plynulý. Další dvě tlačítka „Zrychli“, pohyb auta zrychlí a „Zpomal“, pohyb auta zpomalí.

### 3. Příklad

Vytvořte program, který bude pohybovat kuličkou šikmo. Směr bude dán hodnotami ve 2 textových polích uživatelem.

### 4. Příklad

Vytvořte program, který vykreslí kuličku točící se na laně. Kruhový pohyb na laně bude kulička provádět do té doby, než uživatel stiskne tlačítko „Přestřižni“. Pak kulička přímočaře z okna programu odletí rychlostí, jakou měla v momentu přestřižení. Jakmile uživatel klikne na tlačítko „Znovu“, kulička se opět začne točit na laně.