

Cvícenie 3

Instrukcie:

- **Najprv sa uistite, ze viete vyriesit vsetky ulohy z cvícenia 2! Je to velmi dolezite!**
- Ak viete vyriesit vsetky ulohy z cvícenia 2, mozete sa pustit do uloh z cvícenia 3. Vypracujte vsetky ulohy z cvícenia 3. Na cvíceni sa pokuste vypracovat co najviac uloh a ulohy, ktore nestihnute na cvíceni, potom vypracujte doma.
- **V prípade, ze sa na niektorej ulohе zaseknete, pytajte sa cviciaceho alebo odborneho praktikanta.**

O cvíceni:

- **Cielom tohto cvícenia je, aby ste sa oboznámili s princípmi písania dobre citateľného kodu a osvojili si ich.**
- Cvícenie pozostava z 3 casti.

Cast prva:

Precitajte si kapitoly 4.1 a 4.2 z knihy.

Cast druha:

1. Vyrieste ulohy v kapitole 4.3.

Odporucanie: Nasledujúce kapitoly v knihe obsahuju riesenie tychto uloh. **Predtym, ako si pozriete riesenie v knihe, skuste vypracovat vlastne riesenie.** Ak sa pri vypracovavani vlastneho riesenia zaseknete, pozrite sa na riesenie v knihe, kym neziskate predstavu ako pokracovat, a vratte sa k práci na Vasom rieseni. **Ak vynalozite snahu na vypracovanie vlastneho riesenia, bude pre Vas lahsie porozumiet rieseniu v knihe a lahsie sa Vam budu riesit nasledujuce ulohy.**

2. Ked budete mat Vase riesenie hotove, dokladne ho porovnajte s riesenim v knihe a skumajte, ci by ste na zaklade riesenia z knihy nevedeli:

- a) zlepšit citateľnosť vasho kodu
- b) zlepšit interface vashich funkcií (t.j. docielit, ze vase funkcie budu jednoduchšie na pouzivanie)

3. Docitajte kapitolu 4 v knihe do konca.

4. Vypracujte cvícenie 4.1 na strane 37 v knihe.

Cast tretia:

1. Vypracujte cvícenie 4.2 na strane 37 v knihe. **Vase riesenie nesmie pouzivat metodu `turtle.circle()` !** Mozete ale pouzít skript `polygon.py`, s ktorým ste sa stretli pri vypracovavani ulohy 4.1. z knihy.

Odporucanie: V knihe je aj odkaz na riesenie cvícenia. **Opat skuste vypracovat vlastne riesenie ulohy, skor nez si pozriete riesenie z knihy. Opat plati, ze ak vynalozite snahu na vypracovanie vlastneho riesenia, bude pre Vas lahsie porozumiet rieseniu v knihe.**

2. Ked budete mat Vase riesenie hotove, porovnajte ho s riesenim na odkaze v knihe (riesenie z knihy vyuziva skript `polygon.py`, s ktorým ste sa stretli pri vypracovavani ulohy 4.1. z knihy). **Vsimnite si, aku dobru citateľnosť ma kod, ktorý autor knihy uvadza ako riesenie ulohy. Vsimnite si tiež, ake jednoduche je pomocou autorovej sady funkcií vykreslit kazdy z kvetov z obrazka 4.1. v knihe.** Skumajte, ci by ste na zaklade riesenia z knihy nevedeli :

- a) zlepšit citateľnosť vasho kodu
- b) zlepšit interface vashich funkcií (t.j. docielit, ze vase funkcie budu jednoduchšie na pouzivanie)