

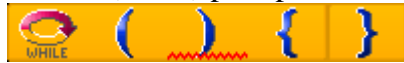
## Cyklus while

### Syntaxe:

**while** (podmínka) {příkaz}

*Příkaz přečteme:*

**Dokud (while)** platí podmínka, prováděj příkaz (nebo blok příkazů).



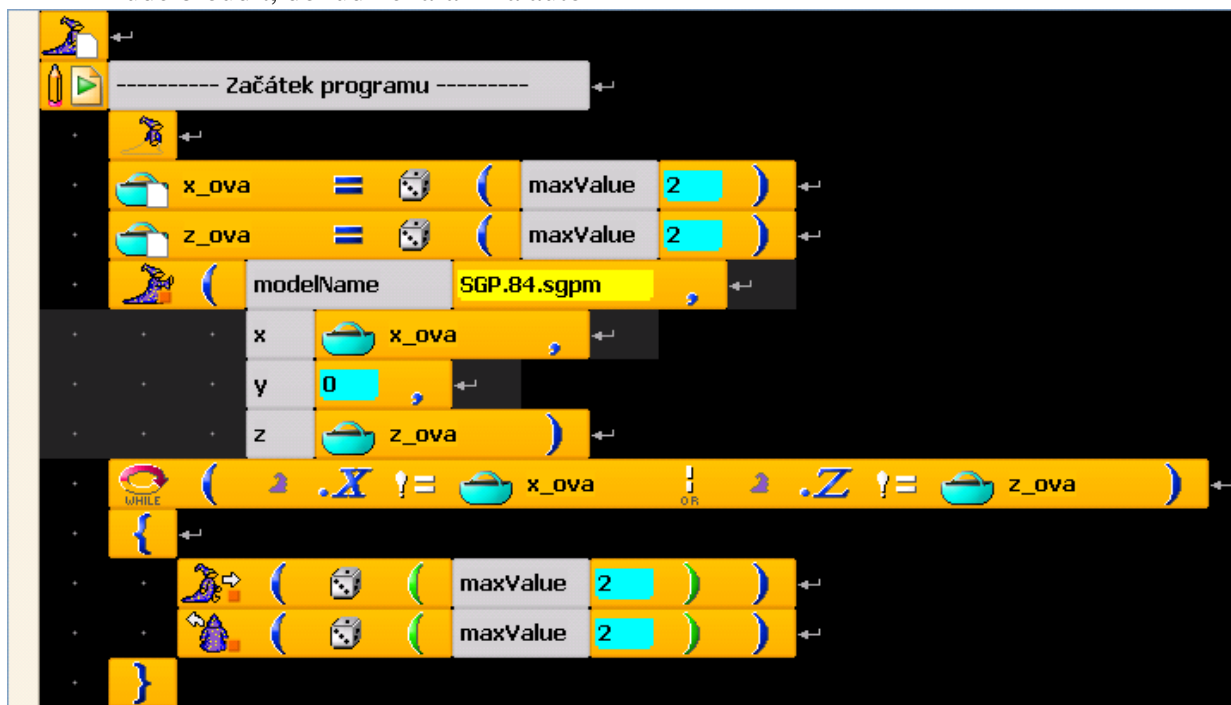
### Vytvoř program: **while1**

- Baltík vyčaruje před sebe na náhodné souřadnice vámi vytvořený předmět (x=0,y=0,z=náhoda 4 až 20)
- Baltík půjde dopředu (před každým krokem vyčaruje cestu) dokud nenarazí na předmět



### Vytvoř program: **while2**

- B vyčaruje někde v rovině na náhodné souřadnice auto (náhoda pro x a z – nejvíc 10)
- Bude bloudit, dokud nenarazí na auto



### Vytvoř program: **while3**

- Na náhodné místo před Baltíkem se vyčaruje stůl. (při úpravě na rozšířený příkaz zvolíme přetížení 6 – s relativní pozicí)
- Baltík půjde dopředu, dokud před ním **není** stůl.



#### Vytvoř program: **while4**

- ve kterém Baltík na náhodném místě v přiměřeném rozsahu vyčaruje kolo.
- Baltíka bude možné ovládat pomocí šipek.
- Program poběží, dokud nebude kolo před Baltíkem.
- Na závěr program poblahopřeje hráči.
- Může také vypsát čas, kolik to hráči ke kolu trvalo.

