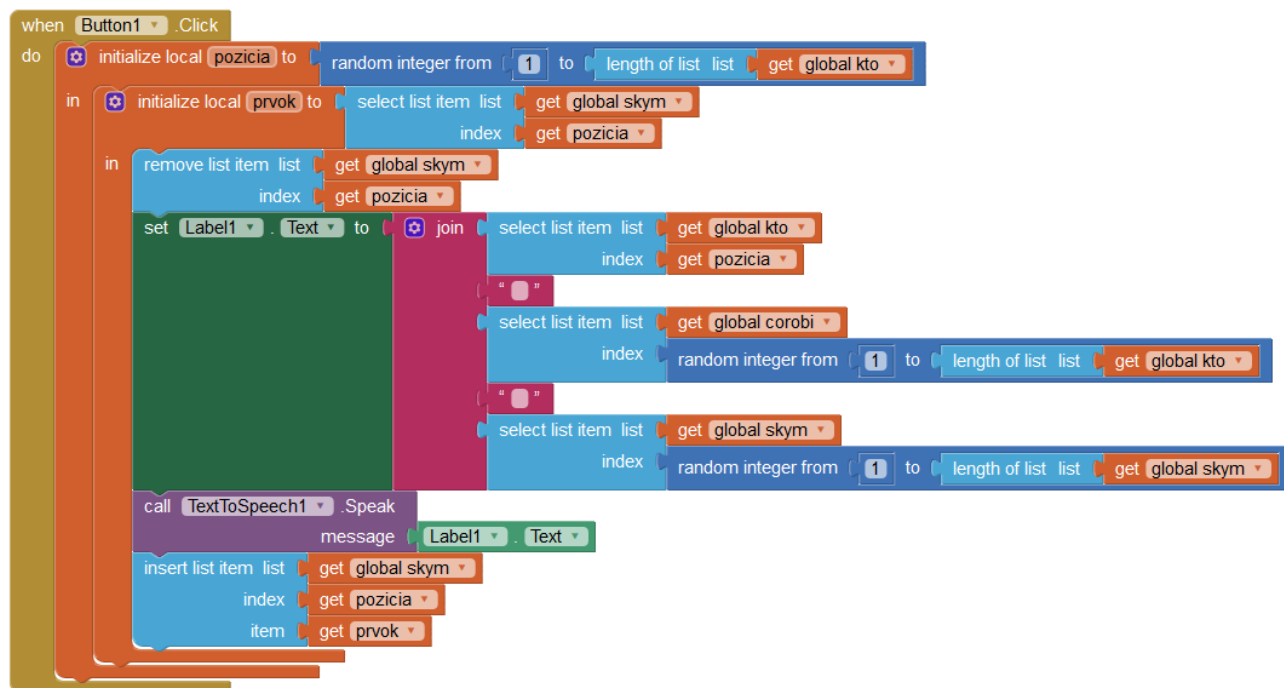
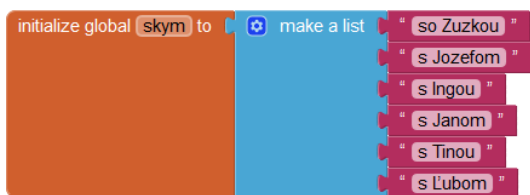
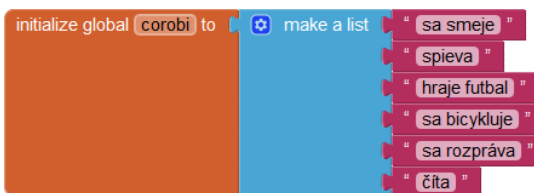
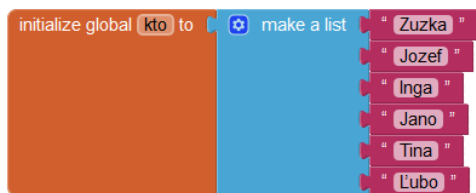
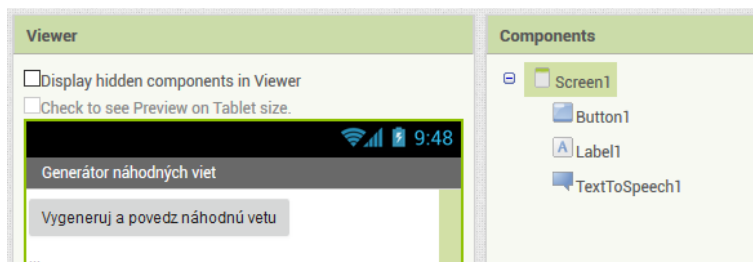


Riešenie – Programujeme etudu 2.8 Generátor náhodných viet

Úloha 2: Upravte aplikáciu `pmz_2_8_vety.aia`, aby sa negenerovali dve rovnaké krstné mená v podmete a predmete. Aplikáciu rozšírite o generovanie ďalších vetných členov, napr. prívlastok, príslovkové určenie miest či času. Výsledný kód uložte do súboru `pmz_2_8_vety_R.aia`.

(Odporúčanie: Pri riešení tohto problému môžeme vhodne použiť odobranie prvku zo zoznamu pomocou funkcie **remove list item** a vloženie prvku do zoznamu pomocou funkcie **insert list item**.)

Používateľské rozhranie a zdrojový kód výslednej aplikácie `pmz_2_8_vety_R.aia`:



Úloha 4: Doplňte aplikáciu `pmz_2_8_zoznam_cisel.aia` o tlačidlo, ktoré by vyprázdnilo zoznam čísel a tlačidlo, ktoré by spustilo výpočet priemernej hodnoty zadaného zoznamu. Výsledný kód uložte do súboru `pmz_2_8_zoznam_cisel_R.aia`.

Používateľské rozhranie a zdrojový kód výslednej aplikácie `pmz_2_8_vety_R.aia`:

