

1. feladat: program, amely A gomb hatására kirajzol egy gimnasztikai alakot, amely alapállásban áll kar maga mellett, és B gomb hatására terpeszbe áll és magastartásba lendíti a karját.
2. program, amely A gomb lenyomására megjelenik egy nyíl, mely fokozatos kimegy a képernyőről és a másik oldalt fokozatosan megejelni.
3. Vegyél fel egy változót „szam” néven. A program indításakor a „szam” változó értéke legyen 5. Majd az A gomb hatására növelj egyel az értékét és írasd is ki. a B gomb hatására pedig csökkentsd az értéket 1-gyel és írasd is ki.
4. Fejleszd tovább a 3. as feladatokat. A „szam” változó értékét csak akkor növelj ha az értéke kisebb mint 9, és csak akkor csökkentsd, ha az értéke nagyobb, mint 0.
5. Írass ki 10 db véletlen számot [1:10] között 100ms időkülönbséggel.