1. Vytvorte program, ktorý bude postupne písať do canvasu 0 alebo 1 (náhodne si vyberá) a bude mať tieto vlastnosti:

- program začína písať z ľavého horného rohu v jednom riadku, až kým ho nezaplní,

- keď sa zaplní jeden riadok, písanie pokračuje na ďalšom riadku (môžete si určiť, koľko ich má byť v jednom riadku),

- 0 sa píše modrou farbou (resp. si vyberte farbu),

- 1 sa píše zelenou farbou (resp. si vyberte farbu),

- po stlačení klávesu p sa vypisovanie zastaví (pauza),

- opätovným stlačením klávesu p sa zapne pokračovanie zastaveného vypisovania,

- keď sa zaplní celá obrazovka, program skončí,

- program po skončení vypisovania napíše počet napísaných jednotiek a počet núl.

1. **Vytvorte program, ktorý má tieto vlastnosti:**
   * po spustení vytvorí grafické plátno s veľkosťou 400x500 pixelov s bielym pozadím,
   * v strede plátna bude zvislá čierna čiara s hrúbkou 5 pixelov,
   * po kliknutí ľavého tlačidla myši v ľavej polovici plátna sa na mieste kliknutia napíše text **programovanie**, ktorý spĺňa tieto parametre:

* je otočený v protismere hodinových ručičiek,
* uhol otočenia je rovnaký ako y-ová súradnica miesta kliknutia,
* text je zelený,
  + po kliknutí ľavého tlačidla myši v pravej polovici plátna sa na mieste kliknutia napíše text je **zábava,** ktorý spĺňa tieto parametre:

o je otočený v smere hodinových ručičiek,

o uhol otočenia je rovnaký ako y-ová súradnica miesta kliknutia,

o text je oranžový,

* + po kliknutí pravého tlačidla myši program nakreslí na mieste kliknutia desať štvorčekov s veľkosťou 10 pixlov pod seba, štvorčeky budú oddelené medzerou s veľkosťou 5px.