

## ZADANIE 21

Vytvorte program, ktorý zo vstupného súboru vykreslí krížovku. Môžete použiť pripravené textové súbory: *krizovka1-1.txt*, *krizovka1-2.txt*. V textovom súbore jeden riadok popisuje jeden riadok krížovky. Na začiatku riadku je číslo, ktoré určuje, ktorý zo znakov tvorí tajničku. Napríklad '3 WHILE' znamená, že v krížovke je riadok s textom 'WHILE' a tretí znak tohto textu je súčasťou tajničky.

Ukážka textového súboru:

6 ZOZNAM

5 CANVAS

2 STRING

5 CYKLUS

5 RETURN

3 WHILE

1 TRUE

2 RANDOM

Vlastnosti programu: prečíta do pamäte obsah textového súboru, obsahuje funkciu, ktorá na zadanom mieste vykreslí krížovku so zadanou veľkosťou štvorčekov, krížovka je vykreslená tak, že štvorčeky tajničky sú podfarbené a sú umiestnené v jednom stĺpci, pomocou funkcie na vykreslenie krížovky môžeme vedľa seba nakresliť vyplnenú alebo nevyplnenú krížovku. Ukážky vykreslených krížoviek:

