



Konečně s Jájulinkou!

M: Konečně s Jájulinkou. V sobotu mi bude 18, tak se stěhuju k Jájulince! Dám vědět, kdy bude kolaudace!



Tak Michal se stěhuje k Jarmile. Už to dal i facebook. Ještě nedávno jsme spolu ministrovali a připravovali tábory. Jarča není špatná holka, ale nastěhovat se k ní?

Já: Teda chlape, to jsou novinky!

M: Čus brácho, to je dost, že se ozveš. Máš se?

Já: Ujde to. Co na to stěhování vaši?

M: Neumíš číst? Konečně 18, maj smůlu!

Já: A co si od toho slibuješ ty?

M: Co by? Budem spolu.

Já: Já jenom že jsem slyšel, že to má i svý nevýhody. Vy se chcete brát?

M: Proč? Nevím, na to je brzo. Prostě jsme spolu, tak spolu chceme i bydlet. Ty se vyptá- váš jak můj táta, vždyť je to normální.

Já: Sorry, nechci prudit, jenom pořád nechápu, co si od toho slibuješ?

M: Nevím, to jsou fakt otázky, chlape! Nepřemýšlel jsem o tom. Prostě ji mám rád, když budem spolu, víc se poznáme, vyzkoušíme si, jestli se k sobě hodíme, budem moct kecat a tak... Hele, co do mě tak ryješ? Ty bys to neudělal, kdybys měl holku a chtěla by s tebou bydlet?



Já: Nevím, nemám holku s bytem, ale vždycky jsem se těšil, že až budu s někým chodit, budem se poznávat, mluvit o svých plánech, a když spolu budeme chtít být celý život, vezmem se a budem zařizovat spolu byt, učit se překonávat překážky, bojovat s problémy...

M: No vidíš, přesně to budu dělat s Jájou... Líp bych to neřekl.

Já: Jenže ti tam něco vypadlo. Svatba!

M: Jasně, to přijde třeba časem.

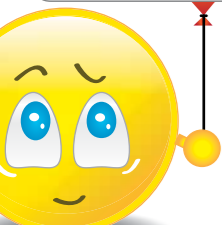
Já: Třeba?

M: No jasně, když to bude fungovat, proč ne?

Já: A za jak dlouho se to pozná, že to funguje?

M: Nevím, to se uvidí...

Já: Já teda fakt nejsem rád, když mě někdo testuje! Kdyby mě někdo zkoušel, jestli jsem super manžel, milenec, opravář, generátor financí a nevím co ještě, asi bych to nedal...



M: Hm. Tak některé věci bys dal, ne?



Já: To nevím, nemůžu posoudit, ale na diecézu jeden týpek s manželkou vyprávěli, že většinou to po svatbě trvá hodně dlouho, než si dva začnou fakt rozumět i v posteli, ale že to nevádí a je i hezký se to spolu učit, když na to mají celý život.

M: Ty máš teda informace...

Já: Takže jak dlouho to zkusíš, jestli to bude klapat? Měsíc, rok, pět let? A jaká je definice klapání? Že mi to vyhovuje? A co když je k tomu, aby to klapalo, třeba u tý holky i něco jiného než byt.

M: Nevím, prostě to zkusím a uvidím. Ty mi snad závidíš!



Já: No, to rozhodně ne. Nechápu, proč do toho jdeš. Některé věci prostě nevyzkoušíš. Třeba dítě na zkoušku asi taky mít nemůžeš. A někdy tím zkoušením víc poděláš, než zjistíš. Ti manželé říkali, že pro super život ve dvou je fakt potřeba mluvit, mluvit, mluvit, a tak se poznáš nejlíp. Jenže když se spolu bydlí, tak už se moc nemluví. Máš spoustu práce a k tomu navíc pocit, že si nemáte co říct, když jste pořád spolu. Už se ani nechodí na rande, protože není důvod. Taký říkali, že když se dva poznávají nejdřív tělesně, tak je to taková palba, že to přehluší jakékoliv povídání a přemýšlení o sobě. Často pak spolu spí lidi, co se vůbec neznají.

M: A to mám podle tebe říct: „Sorry Jarčo, já s tebou nebudu bydlet, pač Martin říká, že bydlení na zkoušku je blbost?“

Já: Můžeš to zkusit, ale asi neuspěješ. Já bych asi řekl: „Hele, mám tě hrozně rád a strašně nerad bych to pohnojil tím, že přeskochíme někam do budoucnosti, do manželství bez závazků. Chtěl bych teď s tebou být pořád, ale třeba bychom si ještě lezli na nervy a rozešli se kvůli tomu, a to by byla škoda. Jestli se spolu máme vzít, tak bych chtěl s tebou co nejvíc randit a mluvit, ale večer se i loučit, abychom se mohli těšit, až se loučit nebudem muset.“



M: A co když se k sobě nehodíme?!

Já: „No,“ pokračoval bych, „a jestli při tom super povídání poznáme, že spolu být nemáme, tak bych chtěl, abychom to zjistili dřív, než se spolu vyspíme.“

M: No, a když fakt spolu být máme?

Já: V tom případě bych asi řekl: „A jestli spolu být máme, nechci tě testovat jako půjčený mobil. Navíc statisticky je dokázáno, že se spíš rozpadne manželství těch, kdo spolu bydlí před svatbou, než těch, kteří spolu nebydleli. A jestli spolu budem mít svatbu, tak rozvod je to poslední, co bych vám chtěl přivodit...“



M: Hm. Tak dík, tos mi fakt teda pomohl, zas abych přemýšlel, jestli nemáš náhodou pravdu...

Já: Zas lepší než za pár dní řešit váš rozchod.



Tento článek jsem odevzdal do redakce až na poslední chvíli, protože jsem si hrál na počítači. Veřejně přiznávám, že jsem si hrál a vůbec se za to nestydím. Na svou omluvu můžu ale uvést, že jsem si sice hrál, ale u toho jsem se současně učil programovat. Myslíte, že to není možné? RÁD VÁS O TOM PŘESVĚDČÍM.

Naprogramuj vlastní hru

ZBYNĚK PAVIENSKÝ

Objevil jsem totiž stránky Code.org, na které jsem našel spoustu známých her, které jsem si mohl sám upravit. Pustil jsem se do jednoduché a známé hry Flappy Bird, v níž jsem se jednoduchým skládáním bloků naučil, jak pomocí podmínek ovládat chování hry. Tímto jednoduchým způsobem jsem pochopil programovací metodu „když“, anglicky „if“ a naučil jsem se ji v rámci hry Flappy Bird používat. Protože mi tato hra nikdy nešla, změnil jsem podmínku: „co se stane po nárazu do sloupu“. Místo konce hry, který mě vždycky pořádně naštvál, jsem pouze vynuloval získané body a mohl jsem letět dál. Program nabízí mnoho dal-



Dráhy, po kterých se Ozobot pohybuje.

ších možností. Například po správném průletu mezerou můžete změnit gravitaci nebo rychlost pohybu, případně pozadí hry. Možností je skutečně mnoho. Upravenou hru můžete poslat kamarádovi na mobil a zaskočit ho nejen překvapivým chováním hry, ale především skutečností, že jste hru programovali vy sami.

Vytvořením jednoduché hry ale nemusíme ukončit naši lekci v programování. Na stránce Codecombat.com se můžeme naučit nejenom základy, ale i pokročilé postupy v ja-

zyce Python, případně v Javascriptu. Vše je zpracováno velice přitažlivou formou do-rodružených cest bojovníka bludištěm programování. Po zhruba devíti lekcích v „Kobkách Kithgardu“ jsem se dostal až k cyklům „while“. Dozvěděl jsem se, že cykly neboli smyčky zjednoduší programování, umožní opakovat části kódu, až do splnění podmínky, případně donekonečna. To ovšem musíte k cyklu přidat podmínku „loop“. Tato podmínka se hodila, když na mého hrdinu útočily nekonečné vlny nepřátelských orků. To vše jsem se naučil během několika hodin a přísahám, že do této chvíle jsem o ničem takovém neměl ani potuchy. Nemůžu se dočkat, až dopíšu tento článek, abych mohl dál pokračovat v souboji s programováním. Aplikace Code Combat je v základní verzi zdarma, prémiová verze, ve které dostanete možnost naučit se programovat i webové stránky, stojí 4 dolary měsíčně.

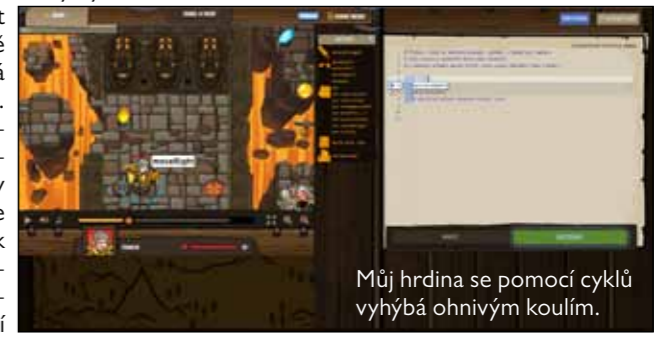
Zajímavý způsob, jak přijít na chuť programování, nabízí dnes spousta chytrých hraček. Příkladem může být Ozobot, což je v podstatě koule na kolečkách, která poslouchá vaše příkazy. Ozobotu můžete nakreslit různé barevné čáry, zadat mu způsob reakce (my programátoři víme, že se jedná o podmínku) a pak sledovat, jak se s tím vypořádá. Máte možnost ovládat ho i na tabletu pomocí

příkazů, podobně jako jsme ovládali hru Flappy Bird. Stavebnice Lego Boost vám umožní sestavit si svého robota, který reaguje na lidský hlas, pohybuje se všemi směry, poznává barvy a nechá se přes tablet nebo telefon snadno naprogramovat, aby dělal, co po něm budete chtít.



Hra Flappy Bird tak, jak jsem si ji sám naprogramoval.

Všechny tyto hry a hračky nás nemají pouze zabavit, ale i nenápadným způsobem vyučovat. Hraním her se nikdo nic nenaučil, spíš naopak. Ale vytvářením her se můžete naučit programovat, tvořit grafiku, umět vymýšlet algoritmy a spoustu dalších věcí. A to je to právě dobrodružství. Ať žije škola hry.



Můj hrdina se pomocí cyklu vyhýbá ohnivým koulím.