

- Nejprve zadejte funkci. Opustíte-li políčko (tabelátorem nebo kliknutím do jiného políčka), objeví se okno informující, jakou funkci jste zadali.
- Do dalšího políčka musíte zadat číslo (jinak se objeví varování po stisku tlačítka "dosadit") a po stisku tlačítka "dosadit" se do funkce dosadí vaše hodnota a zapíše se do dalšího políčka.

$$f(x) =$$

$$x =$$

$$y =$$

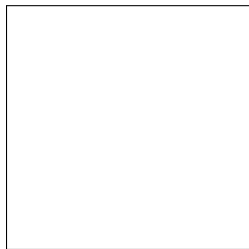
Žluté tlačítko je na každé stránce. Po kliknutí na něj nastávají následující akce:

- Pokud jsme na první straně, přesuneme se na druhou a naopak.
- Pokud jsme na třetí a další straně, dokument přejde na náhodně vybranou stranu z prvních dvou.

Zatrhnete vaše pohlaví: Muž Žena Jiné

- Zatřené může být jen jedno z předchozích políček. K poslednímu políčku je připojen JavaScript, který vyvolá příslušnou akci (chybové hlášení a vynulování formuláře).
 - Stav tlačítek lze přepnout i JavaScriptem, což je demonstrováno tlačítkem, které nastaví pohlaví na muže. Tlačítko se nemusí mačkat, stačí přes něj přejet.
-
- Po stisku tlačítka Start se začne periodicky každou vteřinu zapisovat do políčka informace o Vašem pohlaví a o poloze Vaší myši v souřadnicích, kde bod $(0,0)$ odpovídá levému dolnímu bodu obrazovky.
 - Pokud jste dál od počátku než 200, text políčka je červený, jinak je text černý.

Obrázky použité v animaci jsou skryty a uloženy pod následujícími tlačítky. Kliknutím na tlačítka je můžete zobrazit nebo opět schovat. První snímek v animaci lze zobrazit nezávisle na ostatních, čtvrtý lze schovat také nezávisle na ostatních.



- Animaci lze spustit přesunutím kurzoru nad tlačítko "Rozbehní animaci". Přitom se změní popis tlačítka.
- Animaci lze krokovat klikáním na tlačítko "Krok".

Následující tlačítka přímo nastaví požadovaný snímek v animaci.

Snímky animace jsou menší než rozměry obdélníku, kam umísťujeme animaci. Následující tlačítka umožní nastavit, kde se budou obrázky umísťovat. Není třeba klikat, stačí přesunout myš nad vybrané tlačítko.

