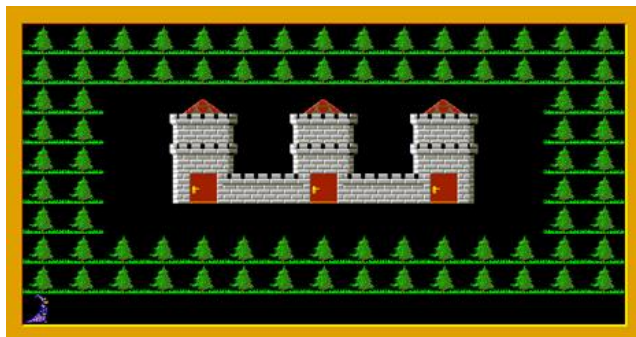


Vánoční setkání 13.-14.12.2013 - zadání 2.den

1. Tajemný les

- a. Baltík vyčaruje les a v lese tajemný hrad a postaví se do levého spodního rohu podle prvního obrázku (předměty z banky 0).



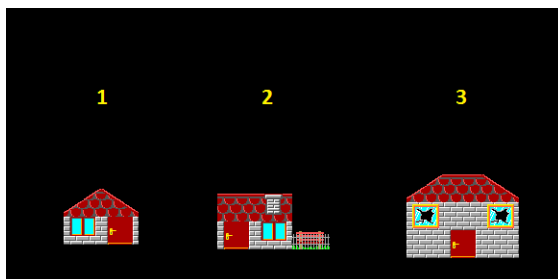
- b. Baltík popojde o jedno políčko a proseká si cestu k prvním dveřím (odčaruje stromy) a vejde dovnitř. Dveře za sebou zavře. Po dvou sekundách se dveře otevrou a pod nimi se objeví žába (banka 12, předmět 12109). Potom se dveře zavřou. Za další dvě sekundy se otevrou druhé dveře a pod nimi se objeví potkan (banka 12, předmět 12140). Dveře se zavřou a po dalších dvou sekundách se to samé opakuje u třetích dveří, ale pod nimi se objeví princezna (banka 9, předmět 9125). Baltík se za další dvě sekundy objeví nahoře na třetí věži podle druhého obrázku.



- c. Baltík skočí z věže před princeznu, přičemž při skoku dělá přemety (banka 8, předměty 8087 – 8090) a zůstane napravo hned vedle princezny otočený k ní.

2. Domečky

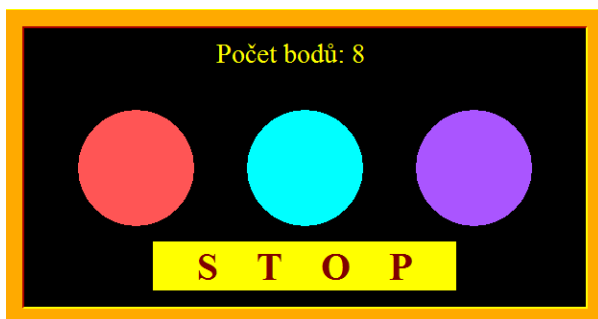
- Napište program, ve kterém budeme Baltíka ovládat pomocí kurzorových šipek. Chodit bude rychlostí 7.
- Po stisku klávesy 1 až 3 Baltík najednou postaví domeček se shodným číslem. Tedy po stisku klávesy 1 postaví domeček číslo 1, atd. podle obrázku. Domeček postaví vždy napravo od sebe bez ohledu na to, kam kouká.



- Zajistěte, aby se domeček postavil jen v tom případě, že je na něj dostatek místa a nepřekryje jiný domeček.

3. Videostop

- Napište program, který bude vedle sebe zobrazovat tři velké kruhy různé barvy. Průměr kruhů bude 120 pixelů, barvy budou náhodné Baltíkovy barvy číslo 9 až 15. Nahoře se objeví text „Počet bodů: 3“. Dole bude tlačítko STOP dle obrázku.



- Kruhy se budou náhodně střídat. A to tak, že náhodná bude barva kruhu i výběr jedné z pozic. V okamžiku, kdy hráč stiskne tlačítko stop, kruhy se zastaví a hráči budou přiděleny body. Když se hráči podaří chytit dva stejné kruhy, skóre se zdvojnásobí, když tři stejné kruhy, skóre se ztrojnásobí. Jinak se hráči 1 bod odečte. Skóre se vypisuje na obrazovku. Hra končí, když má hráč 0 bodů nebo dosáhne 100 bodů.
- V levém horním rohu běží čas. Pokud hráč dosáhne 100 bodů, vypíše se mu oznámení, na kolikátém místě skončil. Pořadí se určuje podle dosaženého času. Čas a jméno hráče se ukládá na disk, eviduje se prvních deset nejlepších výkonů. Na jméno hráče se program zeptá až, když se hráč do nejlepší desítky dostane.