

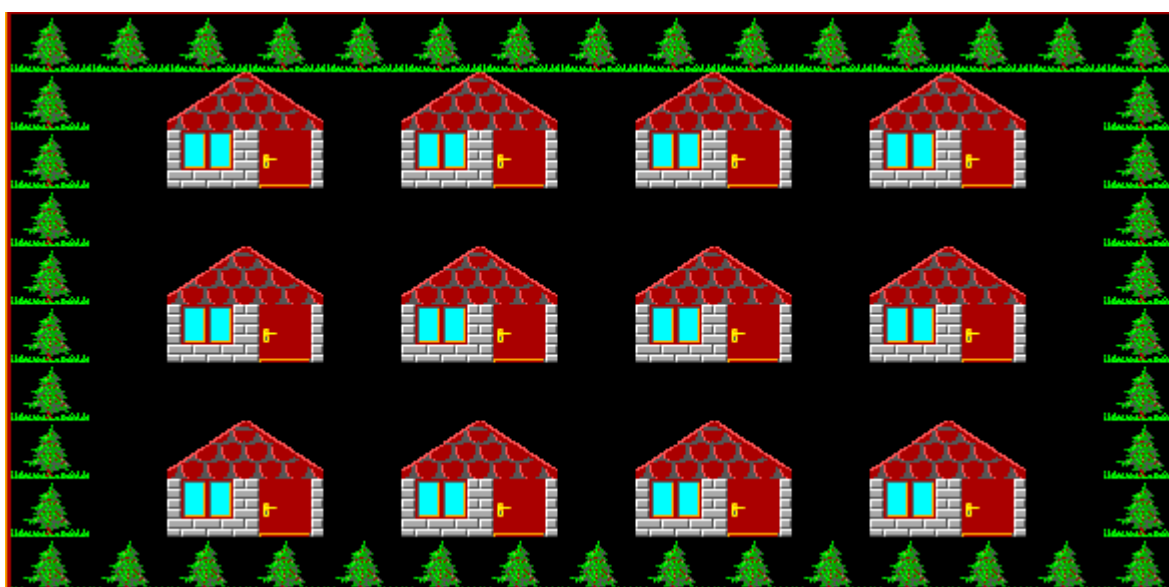
Vánoční setkání 2012 – zadání 2.den

Zvířátka

Napiš program, ve kterém se objeví na ploše tři zvířátka, vyberte si je sami. Každé bude ve své ohrádce. Baltík bude chodit po ploše tak, že ho bude možné ovládat kurzorovými klávesami, tedy šipkami nahoru, dolů, vpravo a vlevo. Když přijde k nějaké ohrádce a bude stisknuta klávesa I (jako informace), objeví se nad ohrádkou nějaká pravdivá informace o daném zvířátku (například jakého věku se dožívá, kde žije, čím se živí, či je potravou...). Po pěti sekundách informace zmizí a Baltík může jít k další ohrádce. Tak to pokračuje do doby, než bude stisknuta klávesa K, která program ukončí.

Vesnice

Napiš program, ve kterém Baltík postaví rychlostí 7 následující sídliště. Po práci Baltík zmizí. Uvědomte si, že nejvíce bodů získáte, když bude váš program co nejefektivnější.



Hádej

Napiš program, ve kterém se na ploše objeví postupně pět náhodných čísel od 1 do 20 na náhodné pozici, s náhodnou velikostí a náhodné barvy. Měli byste zajistit, aby čísla byla celá vidět. Každé číslo bude zobrazeno 2 sekundy, potom zmizí a objeví se další.

Když zmizí i páté číslo, uživatel bude vyzván, aby zadal postupně všech pět čísel v tom pořadí, jak byla zobrazena. Po každém zadaném čísle se objeví hodnocení. Buď OK, když bylo číslo správně, nebo KO, když bylo číslo špatně. Nakonec se vypíše počet správně uhodnutých čísel.