

Úloha č. 10 – do 6. 2. 2015

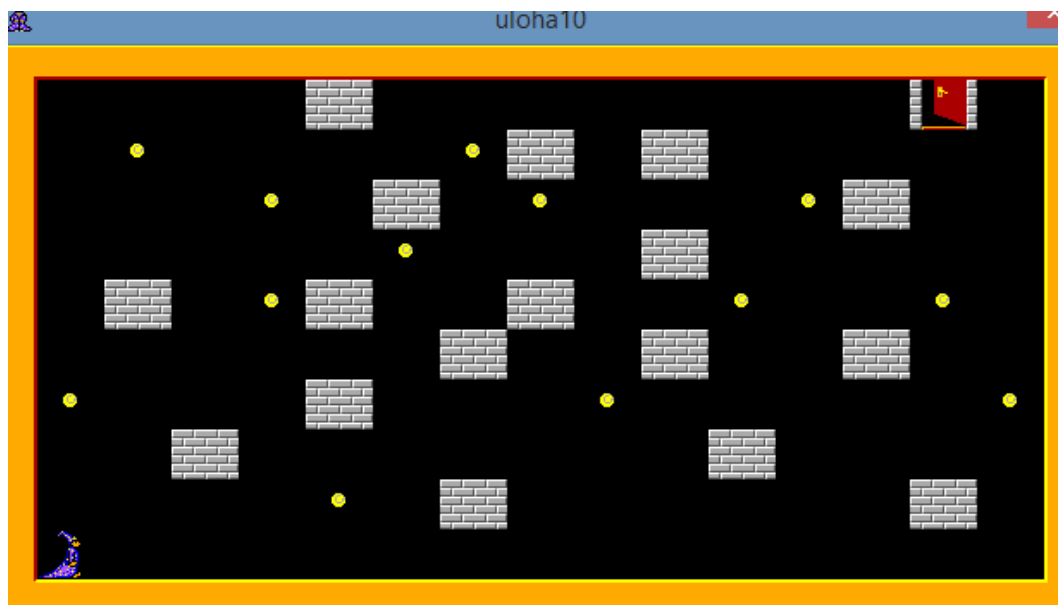
Úlohu pojmenujte: uloha10C_JmenoPrijmeni.zip

Místo JmenoPrijmeni napíšete vaše jméno a příjmení...

Většinu z vás baví různá bludiště, tak jdeme na to:

Můžeme pracovat jak v režimu 2D, tak v režimu 3D

Ve 2 D si vytvoříme scénu, ve které použijeme předměty 2, 37 a 8137 může vypadat například takto:



Baltík se bude pohybovat pouze pomocí kurzorových šipek. Přes zdi nesmí chodit a bude sbírat mince. Program končí, když Baltík vejde do otevřených dveří. Baltík zmizí a dveře se za ním zavřou bez ohledu na to, zda sebral či nesebral mince.

Body: pohyb 5, nevstupuje za žádnou zeď 2, sbírá mince 1, dveře 2.

Pokud někoho více láká 3D režim, použije modely 7 a 79, Baltík bude vcházet do dveří 46, stačí, když zajde za dveře. Pracujte prosím s plochou min. 10x10 a max. 15x15.