

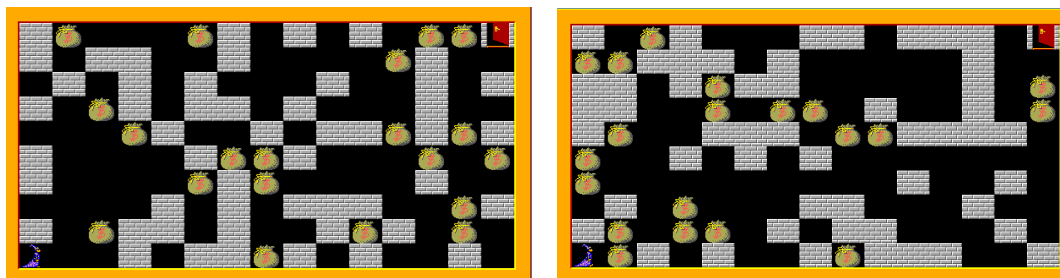
Úloha č. 14 – do 6. 3. 2015

Úlohu pojmenujte: uloha14A_JmenoPrijmeni.bpr
nebo (podle kategorie) uloha14B_JmenoPrijmeni.bpr

Místo JmenoPrijmeni napíšete vaše jméno a příjmení...

Tento týden nás čeká poslední nejtěžší bludiště.

Na **náhodných místech** se rychlostí nekonečno vyčaruje přesně 50 předmětů č. 2 a přesně 20 pytlů s penězi (předmět 10). Předměty se nesmějí přečarovávat. V pravém horním rohu budou opět otevřené dveře (předmět 37). Baltík bude stát na prázdném políčku a nad ním musí být opět předmět č.2 (takže jich bude 51) může vypadat např. takto:



Baltík se bude pohybovat opět pouze pomocí kurzorových šipek rychlostí 7, bude sbírat pytle s penězi. Ale pytel s penězi je těžký. Když se Baltík objeví pod pytlem, tak na něj pytel spadne a Baltík pošle zpátky na start.

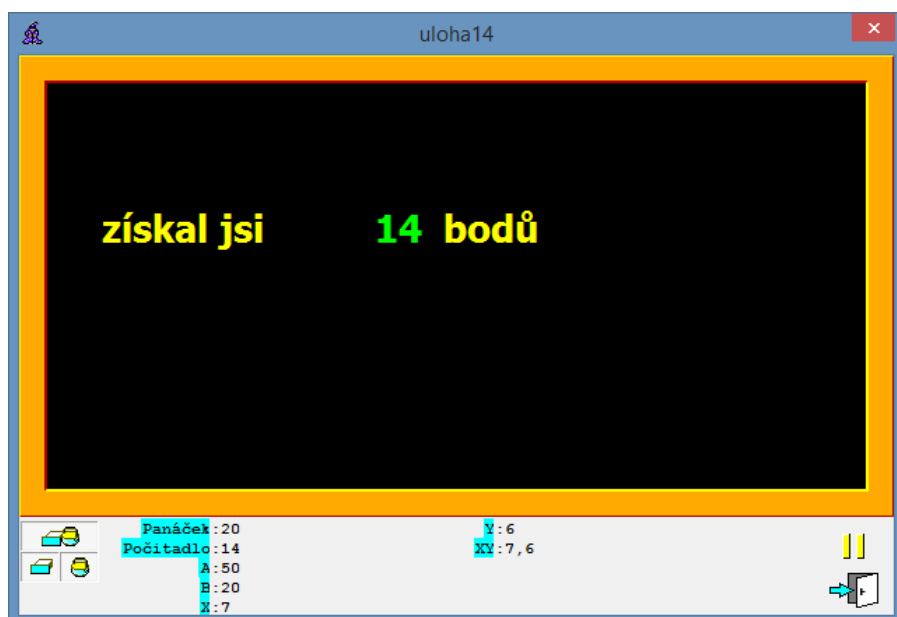
Při náhodném rozmístění předmětů se vám může stát, že zdi zablokují Baltíkovi cestu k cíli (na obrázku 2), proto je třeba ještě přidat funkci bourání zdi, zeď budeme bourat mezerníkem, pozor, ale pouze zeď!

Sebráním pytle získává hráč bod, zbouráním zdi bod ztrácí. Pokud na něj spadne pytel, tak ztrácí další 3 body.

A máte naprogramovanou docela zajímavou hru 😊, Baltík musí vysbírat všechny pytle.

Nakonec Baltík vejde do dveří, zmizí, dveře se zavřou a scéna zmizí a na obrazovce se objeví nápis: Získal jsi xy bodů. Místo xy bude samozřejmě počet získaných bodů.

Velikost, barvu a styl písma si vyberte podle toho, které se vám líbí. Akorát musí být čitelné.



Body: scéna 5 b, rychlost 1, ovládání 5, dveře (ukončení, zavření) 2 b, smazání a výpis 3 b. (16 b).
Samozřejmě **snížujeme počet bodů za špatný název programu a za pravopisné chyby ve výpisu.**