

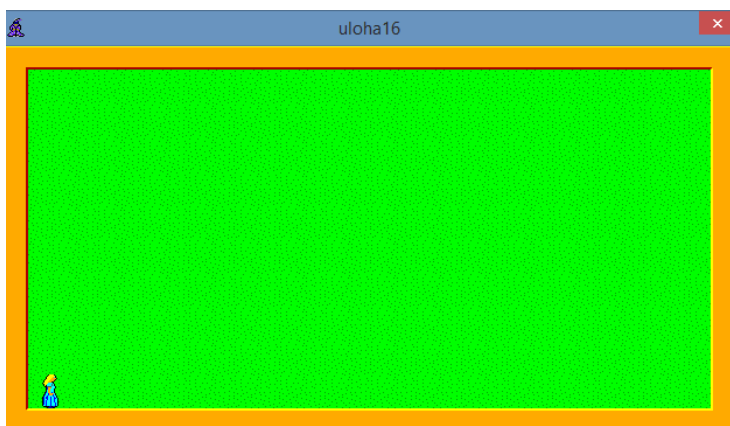
Úloha č. 16 – do 20. 3. 2015

Úlohu pojmenujte: uloha16C_JmenoPrijmeni.sgpbprj

Místo JmenoPrijmeni napíšete vaše jméno a příjmení...

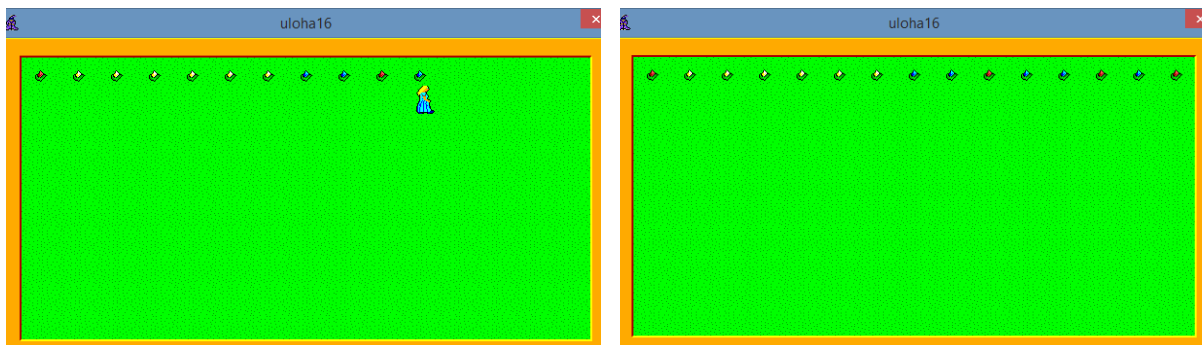
Budeme opět pracovat v režimu 2D

Je jaro. Celá plocha je pokryta zelenou trávou (předmětem 1122). Při programování plochy pracujeme rychlostí nekonečno.

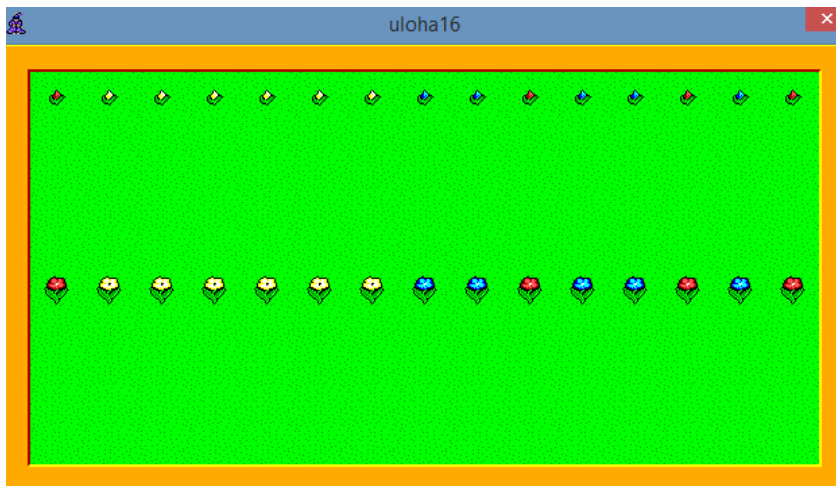


Baltík se změní v květinovou vílu (postavička princezny z banky č. 9) a čeká na stisk libovolné klávesy nebo tl. myši.

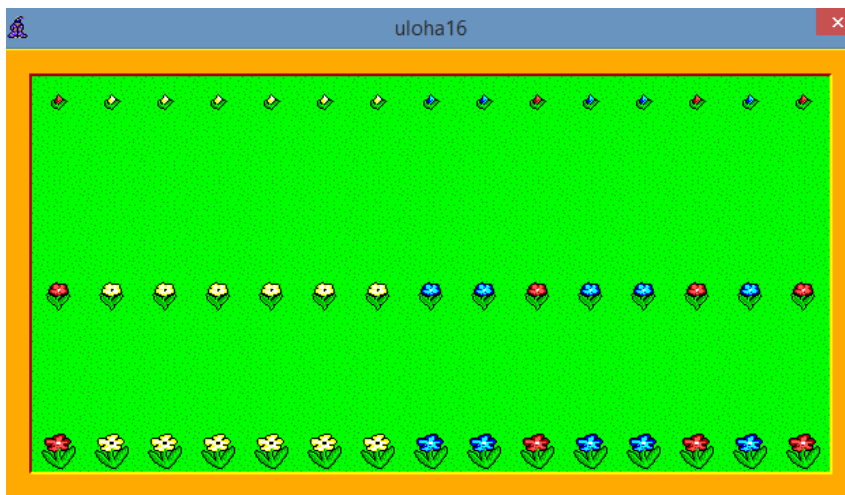
Květinová víla vysází do horní řady rychlostí 7 sazeničky květin. Ale pozor, sazeničky (předměty 1109 – 1111) bude sázet úplně náhodně a nebude po nich šlapat. Po vysázení sazeniček víla zmizí a program čeká na stisk klávesy nebo tl. myši.



Po stisku se v prostřední řadě objeví větší kytičky, budou mít stejnou barvu jako kytičky v horní řadě. Program bude opět čekat na stisk klávesy nebo tlačítka myši.



Po dalším stisku se ve spodní řadě objeví největší kytičky ve stejných barvách jako kytičky nad nimi.



Po dalším stisku program končí.

Bodování: plocha 2 body, změna na vílu 1 b, rychlost 1 b, zasazení náhodných kytiček v horní řadě 3 b, víla zmizí 1, druhá řada 4 b, třetí řada 3 b.