

# Úlohy 9.-10.prosince 2011 – 2.den

## 1. Bomba

Na obrazovce se objeví Baltíkův domeček a vedle něj bomba. Bomba má časovač. Použij stopky z banky č. 8. Vedle stopek se objeví červená číslice 5.

Několik kroků od domku je Baltík, který chce výbuch odvrátit. Stopky se spustí.

Jejich ručička se vždy otočí dokola správným směrem a zastaví se v původní poloze. Po každé otočce se číslo vedle stopek sníží o jednu a Baltík se k bombě o kousek přiblíží.

Těsně před dokončením poslední otočky Baltík časovač zastaví. Stopky zůstanou v poloze předmětu č. , červená číslice 1 se změní na zelenou a na obrazovku se vypíše text „Domek zachráněn“.

## 2. Závody zvířátek

Koník a opice se rozhodli, že uspořádají závody, aby zjistili, kdo je rychlejší.

Nejprve jim Baltík připravil závodní dráhy podle obrázku. Oba závodníci se postavili do výchozí pozice (viz obrázek) a čekali na stisk libovolné klávesy nebo tlačítka myši.



Po stisku klávesy začal závod, kdy se házelo kostkou. První byl na tahu koník. Vedle jeho dráhy se objevilo náhodné číslo od 0 do 2 a koník popošel o stejný počet políček. Potom je na řadě stejným způsobem opice, a tak dále. Závod skončí, jakmile první závodník dojde do cíle.

## 3. Cyklista

Baltík se dal na cyklistiku. Kolem zdi si vyčaruje závodní dráhu. Potom se změní v cyklistu (použij předměty z banky 10) a rychlostí 5 jezdí stále dokola po postavené cyklistické dráze. Baltík se naučí zrychlovat a zpomalovat: po stisku klávesy klávesy + zvýší rychlost o jednotku, po stisku klávesy – sníží rychlost o jednotku. Rychlosti se mohou měnit pouze v rozmezí od 1 do 7.