

Zadání 1.den

Úlohu pojmenuj **pirati** a uložte ji do složky umístěné na ploše, jejíž jméno je

Piráti

Kapitán Spack Jarrow pluje na **pirátské lodi Černá perla**.

Pronásleduje **velkou obchodní loď Costa Concordia**, která se vrací z trhů a veze spoustu **zlata**.

Piráti tuto loď přepadli, zlato ukořistili a **Costu potopili**.

Na Spackově pirátské lodi plul také důstojník Bector Harbossa.

Lod' zakotvila u krásného pustého ostrova a posádka se opalovala.

Když kapitán Spack při opalování usnul, Bector s posádkou uprchl a **Spacka na ostrově nechali**.

Spack se na ostrově seznámil s **želvou, kterou každý den krmil**.

Želva rostla a rostla. Když byla dostatečně silná, **odvezla Spacka zpátky do přístavu**.

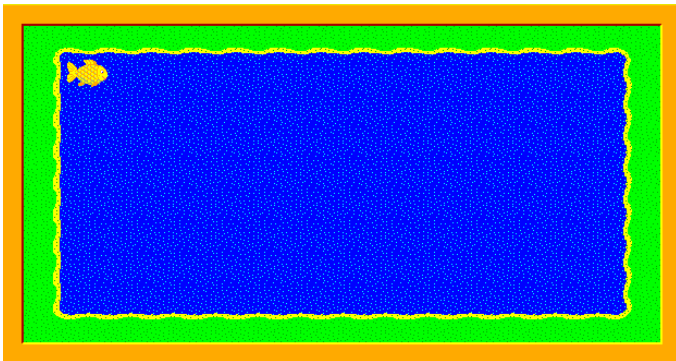
Tam Spack vyhledal zrádného Bectora a **zle se mu pomstil**.

Hodnotí se splněné úkoly (jsou vyznačeny tučně) [1 bod] a samozřejmě grafické zpracování [2 body]. Celkový počet bodů se násobí koeficientem efektivnosti a přehlednost řešení.

Zadání 2.den

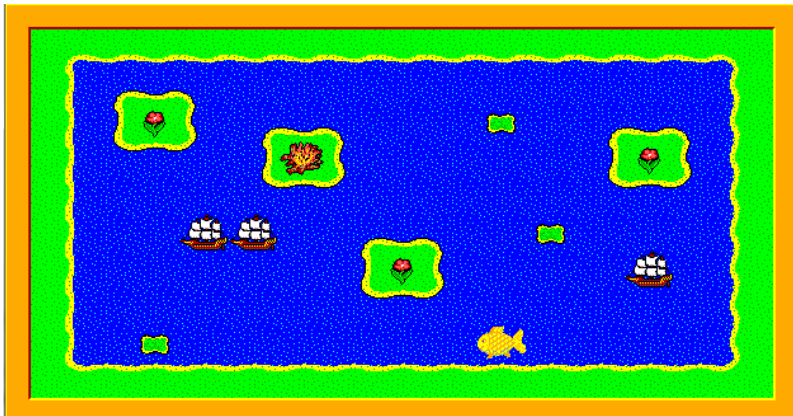
Mapa

Na začátku se najednou objeví moře dle obrázku a vlevo nahoře ryba.



Ryba se bude pohybovat pomocí kurzorových šipek a při stisku různých kláves bude ryba před sebou čarovat:

- Klávesa M – malý ostrůvek
- Klávesa L – pirátská loď
- Klávesa K – velký ostrov s květinou
- Klávesa O – velký ostrov s ohništěm

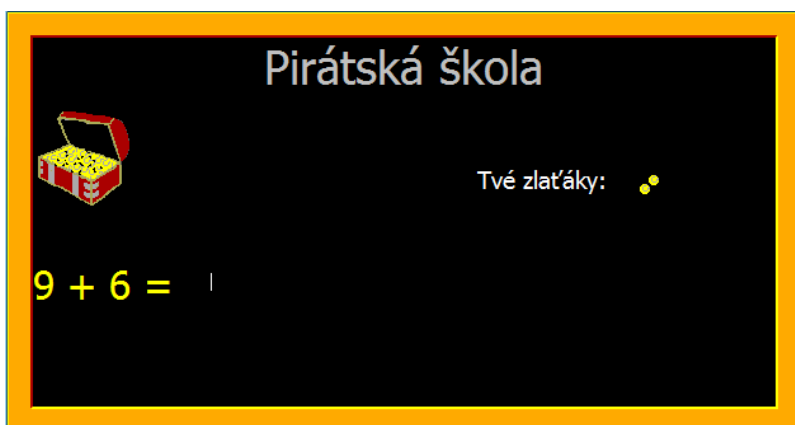


Pirátská škola

Na obrazovce se objeví v levém horním rohu pirátská škola podle obrázku.



Baltík přijde před hlavní vchod školy a program čeká na stisk klávesy. Po stisku klávesy bude Baltík dostávat náhodně příklady na sčítání čísel do deseti. Výsledek tedy může být maximálně 20. Za každý správný výsledek získá jeden zlaťák.



Na obrazovce bude podle obrázku nahoře nápis **Pirátská škola** zarovnaný na střed. Po levé straně **truhla** a po pravé straně nápis **Tvé zlaťáky**. Pod truhlou se budou objevovat příklady. Při správném výsledku se přesune 1 dukát z truhly do místa s tvými zlaťáky. Při špatném výsledku se nestane nic a hráč dostane nový příklad.

Při dosažení 10 zlaťáků hra končí velkou červenou jedničkou.

Střílečka

Napiš hru, ve které bude hráč střílet z děla na palubě královské lodi. Cílem jsou pirátské lodě plující na moři. Dělo míří pomocí zaměřovače. V horní části obrazovky program eviduje počet zásahů a čas hry.

