

Podkrušnohorské setkání Baltíků 2015

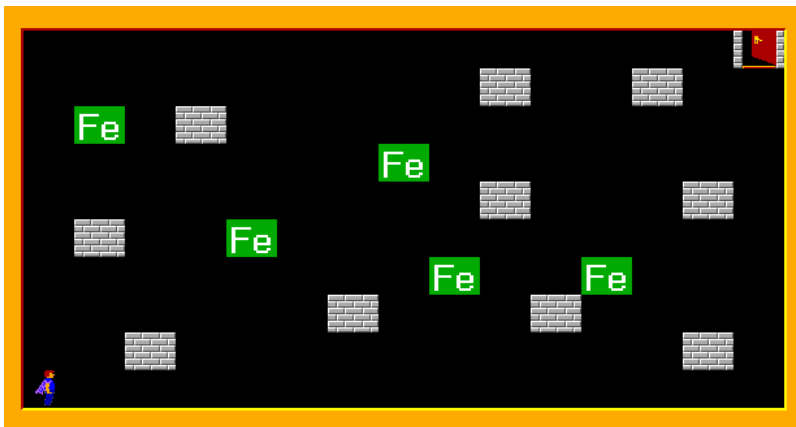
úlohy 2. dne

Uloha1

Úlohu1 máte začatou ve své složce

Level 1

Baltík má načtenou scénu 0, je tam jednoduché bludiště a je proměněn ve „sběrače“ kovů – panáčka s batohem



Baltíka budeme ovládat pouze šipkami, Baltík nesmí šlapat na předměty, sbírá železo **Fe**. Když Baltík vejde do otevřených dveří, tak zmizí dveře se za ním zavřou, program čeká 500 milisekund a level 1 končí. Nemusí sebrat vůbec nic.

Level 2

Načteme si scénu 1, Baltík je v dolním levém rohu.



Opět ho ovládáme šipkami. Program bude fungovat podobně. Baltík nesmí šlapat na barevné zdi, sbírá železo, program končí, když posbírá všechno.

Level 3

Na scéně se náhodně objeví několik zdí (předmět 2), a pak několik kusů železa **Fe**, několik kousků mědi **Cu** a několik kousků hliníku **Al** (předměty z banky 199) a jedny otevřené dveře (předmět 37)

Baltík opět nesmí šlapat na zdi, sbírá všechny kovy a počítá, kolik peněz za ně může ve sběrně získat.

Železo je za 4, hliník za **25** a měď je nejvzácnější a ve výkupně za ní dostane **100** peněz.

Když vejde do dveří, dveře se zavřou, program čeká 500 milisekund, scéna zmizí a na obrazovce se objeví : získal jsi peněz (podle toho, kolik nasbíráme), písmo žluté, Tahoma 20mm.

Level 4

na obrazovce se na náhodných místech objeví přesně:

40 zdí (předmět 2), 30 ks železa (předmět 199002), 20 ks hliníku (předmět 199003 a 10 ks mědi (předmět 199001). Baltík je na výchozí pozici, kde žádný předmět není. Otevřené dveře (předmět 37) jsou na pozici 14,0

Baltíka samozřejmě opět ovládáme šipkami. Program opět počítá peníze jako v levelu 3.

Může se stát, že nám při sběru bude překážet zeď – tu můžeme odstranit pomocí mezerníků, ale odečte nám 100 peněz.

Pak se může přihodit i jiná situace.. zloděj sebere nějaký kov, ale bohužel se nad ním nachází další (může být stejný nebo jiný než sebral). Kov na něj samozřejmě spadne, zraní ho a pošle ho na výchozí pozici. Nepodařený pokus se zaznamená do proměnné.

Level končí, když zloděj projde dveřmi (zmizí a dveře se zavřou)

Na novou obrazovku se vypíše: Získal jsi ... peněz, v dalším řádku bude: zranilo se.... zlodějů kovů. Písmo Tahoma, žluté, 20mm.

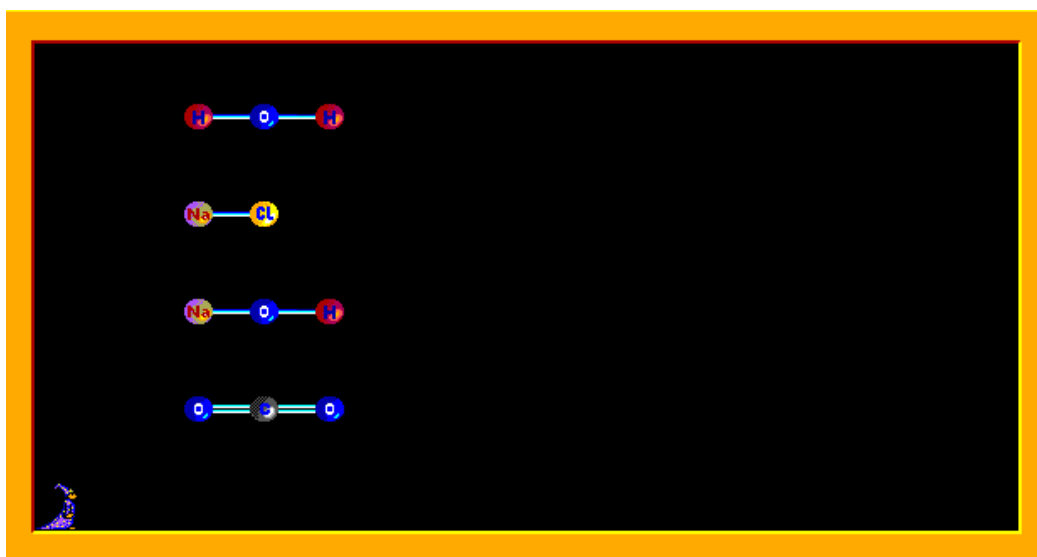
Uloha2

Trocha chemie nikoho nezabije ☺

Budeme používat předměty z banky 5.

Část A

Baltík poskládá rychlostí 7 chemické vzorce přesně podle obrázku a vrátí se na výchozí pozici. Program čeká na stisk tl. myši nebo klávesy.



Po stsku klávesy se vedle vzorců objeví názvy chemikálií