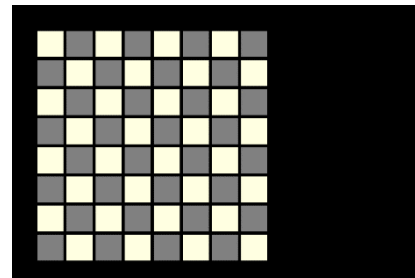
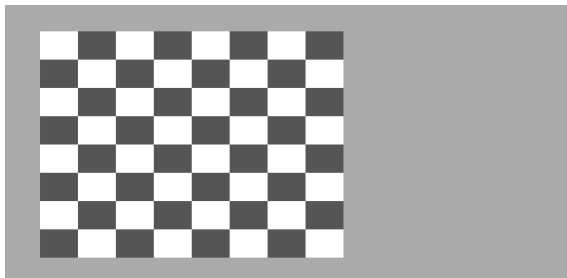


Dáma

30 bodů

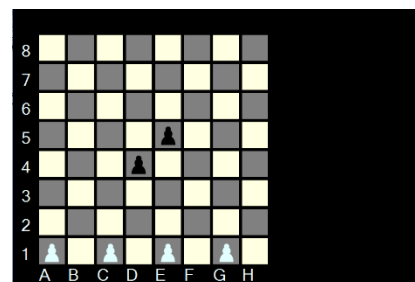
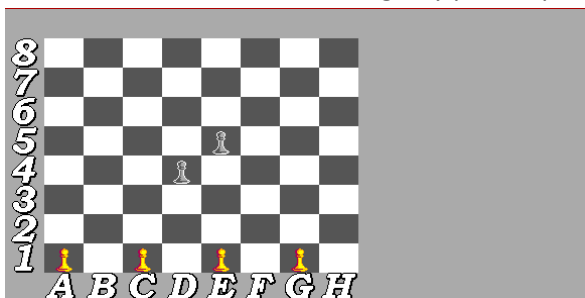
- a) Na obrazovce se objeví šachovnice podle obrázku. Bude obsahovat bílá a šedá pole. Pozadí bude černé nebo šedivé.

4 body



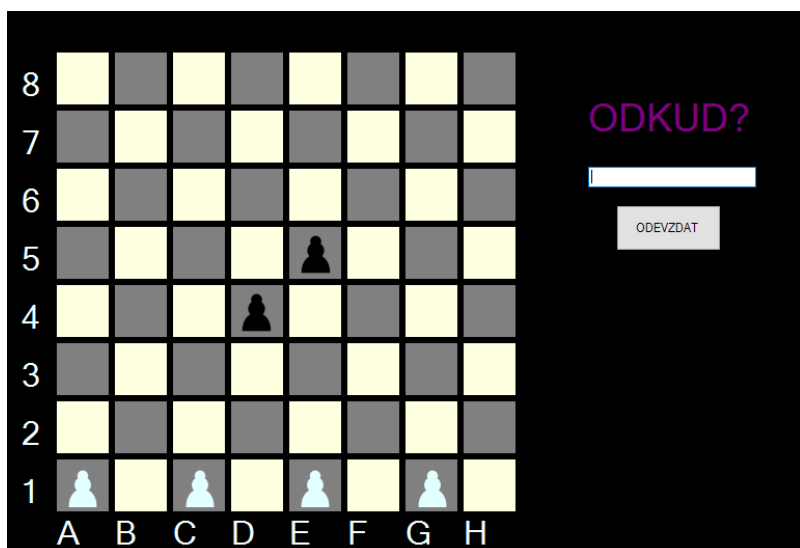
- b) Potom označte řádky a sloupce podle obrázku, styl a velikost písma je libovolná. Na políčka podle obrázku umístěte černé a bílé figurky přesně podle obrázku.

4 body



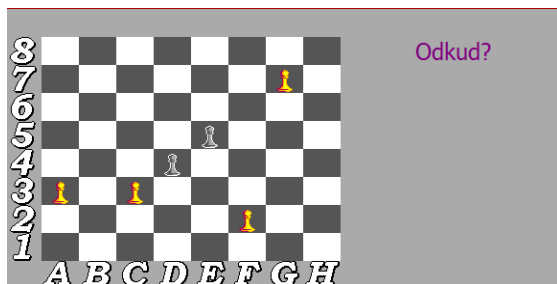
- c) V pravé části obrazovky se bude fialovou barvou vypisovat střídavě text **ODKUD?** a **KAM?** Doprovzený textovým polem s tlačítkem **ODEVZDAT**. Do pole bude moci hráč vyplnit odkud má figurka táhnout. Zadání polí může být ve formátu A1 nebo 1A, písmeno musí být velkým písmem. Pokud hráč vyplní existující pole a zmáčkne Enter nebo klikne na tlačítko (nemusí být naprogramovány obě možnosti, stačí jedna), program pokračuje do další fáze. Pokud je pole vyplněno špatně, smaže se a čeká na nové zadání.

11 bodů



Školní kolo soutěže Mladý programátor 2018, kategorie C

- d) Po odpovědi na **KAM?** program vyhodnotí, jestli je tah správný. Pokud tah není správný, nestane se nic a hráč má možnost zadat další tah. Pokud tah správný je, program ho provede pomocí animace dané figurky a hráč má opět možnost zadat další tah. Program nikdy nekončí, hráč může zadávat další a další tahy bílých figurek, černými figurkami se netáhne. **11 bodů**



Pravidla pro tah bílými figurkami:

1. Tah musí směřovat pouze šikmo vpřed po černých políčkách, a to pouze o jedno políčko.
2. Tah nesmí začínat ani končit mimo šachovnici.
3. Tah nesmí končit na obsazeném políčku.
4. Je-li v cestě černá figurka, lze ji přeskočit. Lze se tedy posunout o dvě políčka. Samozřejmě pouze tehdy, pokud je za ní volné políčko. Černá figurka ze šachovnice po tahu zmizí.

Obrázky může soutěžící vytvořit sám, použít obrázky přiložené k zadání nebo použít obrázky z programu Baltík.