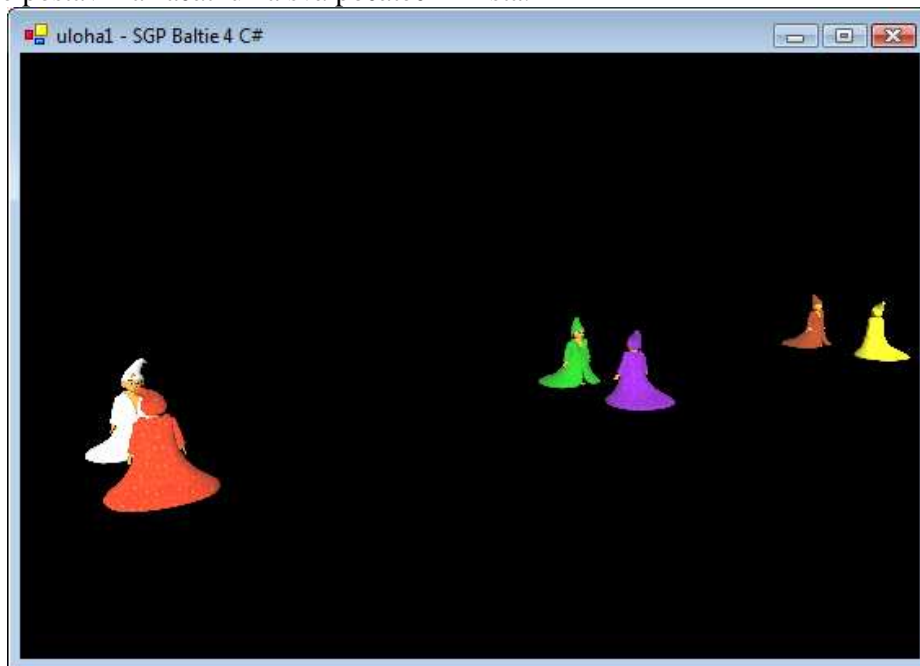


Úloha 1 – Jídelna

V této úloze pracujte ve 3D programovacím režimu s Baltíkem. Úkolem je vytvořit malou jídelnu, která bude mít 6 řad a v každé řadě 6 stolů. Každá správná jídelna musí mít samozřejmě podlahu. Jídelnu bude čarovat 6 Baltíků, pracujících najednou.

Baltíci se postaví na začátku na svá počáteční místa.



Nyní všichni najednou začnou stavět. Vyčarují podlahu (SGP.32.sgpm), na ní stůl (SGP.52.sgpm) a ze stran stolu dvě židle (SGP.50.sgpm), které jsou proti sobě. Na stůl k oběma židlím vyčarují hrnek (SGP.38.sgpm) s talířem (SGP.78.sgpm). Takto vyčaruje každý Baltík 3 stoly.

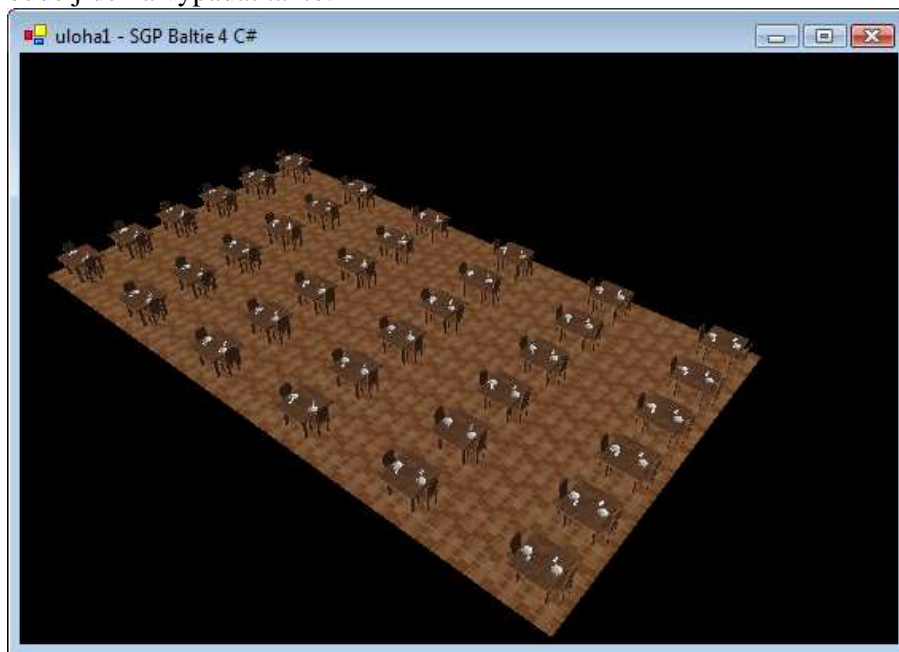


Nyní tři Baltíci, co jsou na obrázku více nahoře, popojdou doleva a začnou čarovat další řadu stolů (dohromady 6 stolů) stejně jako výše. Dolní tři Baltíci popojdou také doleva a začnou

čarovat dvě řady podlahy. Nezapomeňte, že na obou krajích jídelny budou stoly, nikoli podlaha bez stolů.



Na konci bude jídelna vypadat takto:



Úloha 2 – Koulovačka

Tuto úlohu udělte ve 2D programovacím režimu s Baltíkem. Úkolem je vytvořit jednoduchou koulovačku.

Na začátku fialový Baltík popojde na pravou stranu scény a červený Baltík na levou tak, aby mezi nimi byla mezera 9 políček a oba stáli v prostřední řadě (viz obrázek).

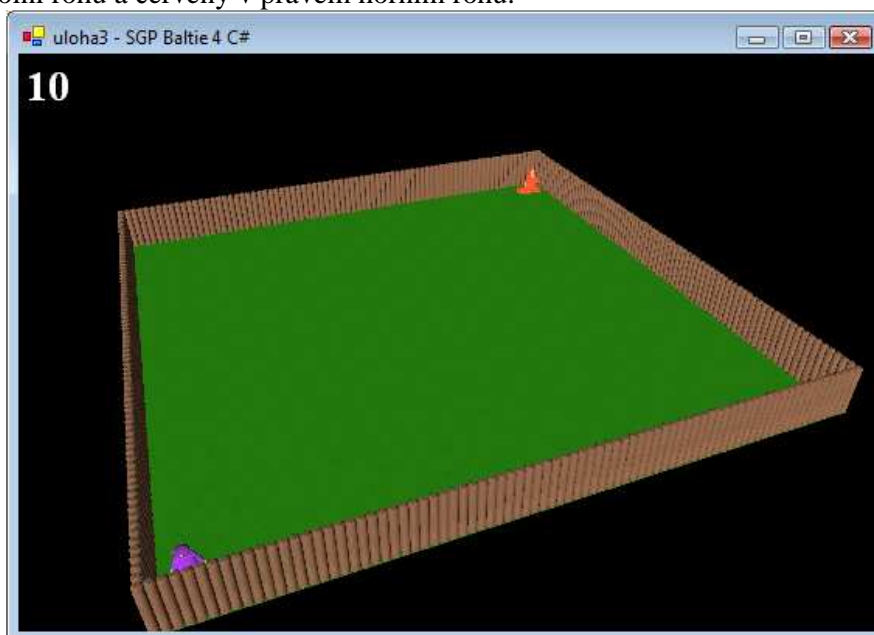


Nyní se začnou střídat v házení sněhových koulí (ty si klidně můžete nakreslit). Hod koule probíhá tak, že se od jednoho z Baltíků začne pohybovat sněhová koule a buď zasáhne Baltíka nebo skončí o 1 až 3 políčka nad ním či pod ním (koule tedy „dopadne“ ve stejném sloupci, v němž se nachází i trefovaný Baltík, ale řádka je náhodná, v rozmezí 3 nad až 3 pod Baltíkem). Koule po dopadu zmizí, hází druhý Baltík a takhle až do nekonečna.

Úloha 3 – Honička

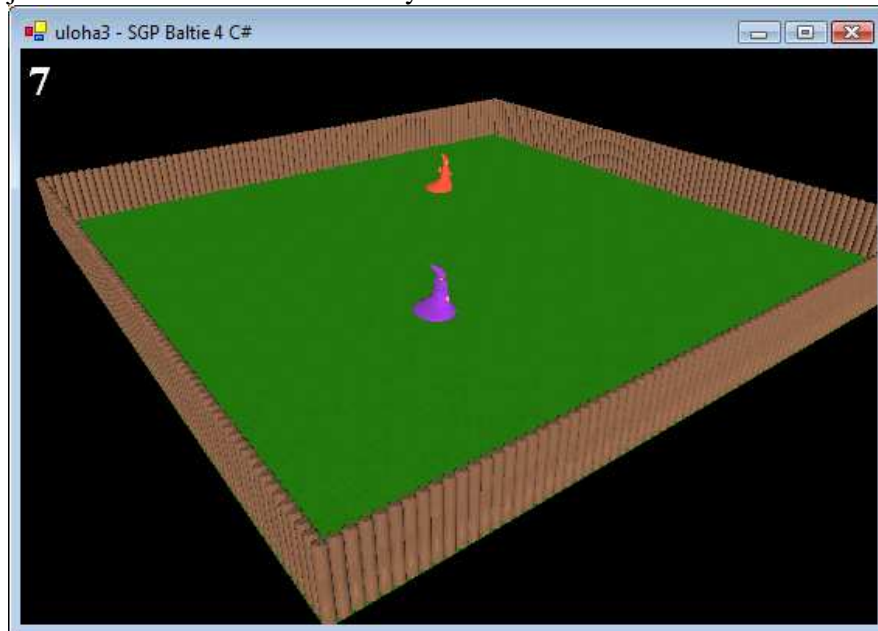
V této úloze pracujte ve 3D programovacím režimu s Baltíkem. Budeme používat červeného a fialového Baltíka.

Na začátku si postavíme ohrádku o rozměrech 10x10 metrů. V ohrádce je tráva (SGP.57.sgpm) a okolo ohrádky je plot (SGP.34.sgpm). Fialový Baltík na začátku stojí v levém dolním rohu a červený v pravém horním rohu.



Červený Baltík bude chodit zcela náhodně všude po ohrádce, ale ven z ní vyjít nemůže. Fialového Baltíka bude ovládat uživatel šipkami (šipka nahoru – Baltík popojde dopředu,

šipka doleva – Baltík se otočí doleva a šipka doprava – Baltík se otočí doprava). Fialový Baltík se také nesmí dostat z ohrádky ven. Bude chodit mnohem pomaleji než červený Baltík, který bude po ohrádce doslova pelášit. Jakmile se fialový Baltík přiblíží k červenému na jednu kostku, tak ho „chytí“. Červenému Baltíkovi v tu chvíli ubude jeden život. Oba Baltíci se po „chycení“ vrátí na svá začáteční místa. Na začátku bude mít červený Baltík 10 životů. Životy se zobrazují v levém horním rohu obrazovky.



Pokud bude mít červený Baltík 0 životů, hra končí. Na obrazovku se vypíše informace, že uživatel vyhrál a vypíše se tam i čas, za který to zvládnul.

