

zadani

uloha1.bpr

Na obrazovce se objeví Baltíkův dům a jeho zahrada. Dům je široký tři políčka, má střechu (předměty č. 52, 6, 53), jedno okno (předmět č. 3) a jedny dveře (předmět č. 4). Domeček je umístěn uprostřed obrazovky úplně dole. Nalevo a napravo od domečku se objeví ploty (předmět č. 39) a za šesti (je jedno jakými) ploty bude růst stromeček (předmět č. 48). Na obloze nahoře uprostřed bude svítit sluníčko (předmět č. 63).

Baltík se objeví v pravém dolním rohu a dojde před dveře svého domečku. Otevře je (předmět č. 37), vejde do domečku a zase za sebou zavře. Hned na to se objeví v okně (předmět č. 38). Po dvou vteřinách z okna zmizí, otevře si dveře, vyjde z domečku, zavře za sebou a dojde do levého dolního rohu obrazovky, kde zmizí.

Vteřinu na to se v pravém dolním rohu objeví zlý čaroděj (předměty 9021 – 9040) a vydá se směrem na opačnou stranu obrazovky. Pokud před sebou uvidí nějaký strom rostoucí na Baltíkově zahrádce, přemění ho v houbu (předmět č. 34). Až dojde do levého dolního rohu, také zmizí.

Po další vteřině se Baltík opět zjeví v pravém dolním rohu a zjistí, co mu tam zlý čaroděj způsobil. Rozhodne se tedy napravit škody tak, že houby promění zpět ve stromečky a na zbylá místa umístí trpaslíka (předmět č. 49). Baltík bude zahrádkou procházet zprava doleva.

Až dojde do levého dolního rohu, otočí se, dojde přede dveře svého domečku, otevře je, zmizí vevnitř, zavře za sebou a opět se objeví v okně. Program po stisku nějaké klávesy nebo tlačítka myši skončí.

uloha2.bpr

V této úloze nebude po obrazovce chodit Baltík, ale myš (předměty č. 10121 – 10140). Na začátku se na obrazovce na náhodných místech objeví 10 mochomůrek (předmět č. 33) a 10 sýrů (předmět č. 149). Na jednom políčku nemůže být víc než jedna mochomůrka nebo jeden sýr.

Myš bude začínat v levém dolním rohu. Uživatel ji bude moct ovládat pomocí šipek. Pokud bude stisknuta šipka nahoru, myš popojde nahoru, pokud šipka dolů, popojde dolů, pokud šipka doleva, popojde doleva a, pokud šipka doprava, popojde doprava.

Úkolem myši je sesbírat všech 10 sýrů, ale zároveň nenarazit ani na jednu mochomůrku. Znamená to tedy, že pokud bude chtít myš popojít na sýr, ten nejprve zmizí (myš ho sní) a pak tam teprve myš udělá krok. Pokud bude chtít myš udělat krok na mochomůrku, hra skončí a na obrazovku se přibližně doprostřed vypíše nápis "Prohrál jsi!". Bude napsán červenou barvou, písmem Times New Roman, tučně a velikostí 26. Po stisku nějaké klávesy nebo tlačítka myši program skončí.

Pokud myš sní všech 10 sýrů a nenarazí při tom na žádnou z mochomůrek, na obrazovku se vypíše nápis "Vyhrál jsi!". Bude napsán stejným písmem jako předchozí nápis. Po stisku nějaké klávesy nebo tlačítka myši program skončí.

uloha3.bpr

Naprogramujeme si jednoduchou hru. V této úloze nebude Baltík od začátku do konce vůbec vidět.

Po zapnutí programu se na obrazovce objeví 5 dveří (předmět č. 4). Budou

zadání

umístěné uprostřed obrazovky v jedné řadě, mezi každými dveřmi bude mezera jedno políčko. Za jedněmi náhodnými dveřmi se bude skrývat auto (předmět č. 22) a za ostatními žába (předmět č. 21). Co se skrývá za dveřmi nebude na začátku nijak vidět.

Úkolem hráče je kliknout levým tlačítkem myši na dveře, za kterými se skrývá auto. Má na to dva pokusy. Pokud uživatel klikne na políčko, kde žádné dveře nejsou, nic se nestane.

Po kliknutí na dveře mohou nastat tři situace:

1) uživatel zvolil při prvním pokusu dveře, za kterými se skrývá žába. Místo těchto dveří se tedy zobrazí žába a uživatel má ještě druhý pokus najít auto, při kterém už nemůže kliknout na tyto přeměněné dveře.

2) uživatel zvolil při druhém pokusu dveře, za kterými se skrývá žába. Na obrazovku se vypíše text "vyhrál jsi žabu. Nevadí, třeba to vyjde příště.", všechny dveře se přemění v předmět, který se za nimi skrývá a program po stisku nějaké klávesy nebo tlačítka myši skončí.

3) uživatel zvolil dveře, za kterými se skrývá auto (je jedno jestli při prvním nebo druhém pokusu). Na obrazovku se vypíše text "Vyhrál jsi auto. Gratulujeme!", všechny dveře se přemění v předmět, který se za nimi skrývá a program po stisku nějaké klávesy nebo tlačítka myši skončí.