

Setkání příznivců Baltíka ve Strakonících 9.-10.12.2016



Vytvořte příběh podle následujících bodů. Po každém bodu program čeká na stisk libovolné klávesy.

- Přibližně uprostřed obrazovky se objeví nápis PoKéMon, který bude co nejvíce podobný tomu skutečnému.
- Baltík vyčaruje rychlostí 7 kolem zdi pokébally. Pokéball si budete muset namalovat. Pokud to neumíte, použijte nějaký z banky 14.
- Objeví se Oblázkové město, ve kterém bude malý kluk Ash. K tomu se objeví postupně vždy po 3 sekundách následující tři texty:
 - Jmenuji se Ash a budu trenérem pokémonů.
 - Jdu k profesoru Oakovi pro svého pokémona.
 - Přál bych si jednoho z těchto třech!
- Postupně vždy na stisk klávesy zobrazte tři vlastnoručně namalované pokémony i s jejich jmény.
- Dále se objeví obrazovka s profesorem Oakem a čtyřmi pokébally. Ash dojde postupně ke každému z nich a podívá se do něj. V prvních třech nebude nic. Ve čtvrtém bude Pikachu.
- Poté se Ash přenesení do města, kde se vyskytují tři libovolní pokémoni. Postupně je všechny uloví tak, že po nich hodí pokéball.
- Nakonec se objeví Ash na bojišti v Chromovém městě a na boj má připravené všechny čtyři své pokémony.

Pravidla:

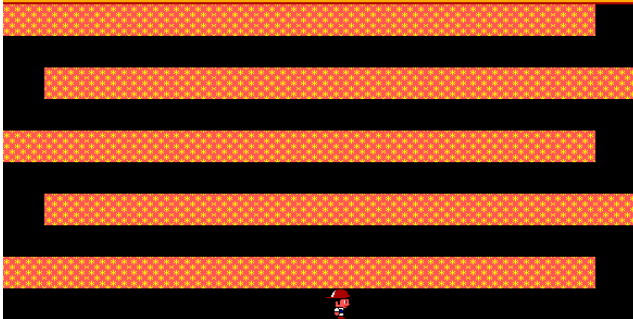
Můžete používat scény, můžete si kreslit vlastní předměty v bankách. Můžete použít pro kreslení i program malování v příslušenství Windows.

Není dovoleno používat internet! Nesmíte používat žádné obrázky, které si sami nenamalujete.

Body jsou vždy za splnění podmínek, ale také za pěkné grafické zpracování. Na závěr bude přidělen koeficient za přehlednost a efektivitu zdrojového kódu.

Úloha č.1

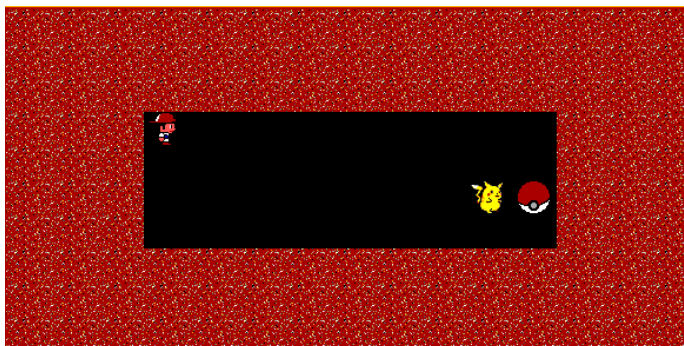
- a) Baltík vyčaruje scénu podle obrázku, použijte předmět č.2149. Ash projde uličkou do arény.



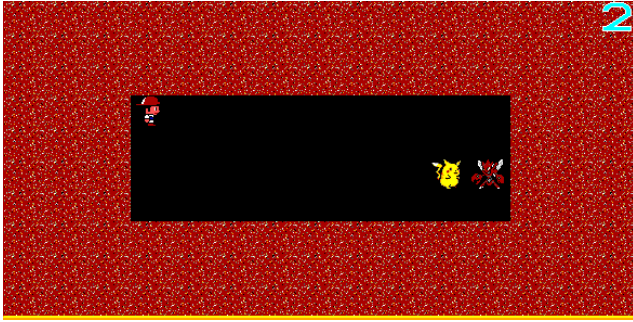
- b) V aréně Ash vyšle do boje svého nejmocnějšího pokémona Pikachu. Na okolí arény použijte předmět č. 2147. Program čeká na stisk klávesy nebo tlačítko myši.



- c) Pikachu bude bojovat 4x proti libovolným čtyřem pokémonům. Ke každému vždy dojde ze startovní pozice od trenéra. Boj bude trvat 2 sekundy. Pikachu pokaždé zvítězí a zavře svého protivníka do pokéballu. Po 2 sekundách bude následovat další boj.



- d) ...poražených pokémonů.



- e) Nakonec Ash dojde svému pokémonovi poděkovat za vítězný boj. Vypíše text „Děkuji Pikachu.“ žlutou barvou, písmem Tahoma, velikostí 32.



Úloha č.2

- a) Baltík vyčaruje scénu jako na obrázku a čeká na stisk libovolné klávesy nebo tlačítko myši.



b) Baltík dojde po cestičce směrem do hradu Pokéstopu, kde si vezme pokébally. Následně se vypraví chytat pokémony. Dojde do horní části obrazovky, kudy se dostane do výběhu s pokémony. Ti jsou rozmístěni stejně, jako na obrázku (předměty 15001, 15031, 15004, 15015, 15010, 15013, 15077, 15028). Baltík se zastaví před výběhem.



c) Od této chvíle je Baltík ovládán pouze šipkovými klávesami. Po stisku klávesy mezerník Pokémona Baltík chytí. Stisk klávesy K ukončí program.

Úloha č.3

a) Pomocí grafických příkazů namalujte pokéball podle obrázku. Celková velikost (vnější průměr) bude 200 bodů. Vnější průměr středu bude 40 bodů. Tloušťka černých čar bude 10 bodů.

