

Úloha č. 4 – do 11.12.2015 - pokročilí

Úlohu pojmenujte: 4AP_ JmenoPrijmeni.bzip
4BP- JmenoPrijmeni.bzip

Místo JmenoPrijmeni napište vaše jméno a příjmení

- Po spuštění programu se na obrazovce objeví 3 domečky s úlohy č.3 , jen s tím rozdílem, že každý domek bude mít jiná okna. (3 body)
Program čeká na stisk klávesy nebo tl. myši. (0,5 b)



- Celá obloha se zatáhne šedou barvou (1b) a přes obrazovku přeletí pták z banky 3. Pták mávne 10 křídly, jeho let trvá 5 sekund. Začátek i konec letu umístěte mimo baltíkovou obrazovku (3b) :



Baltík čeká na stisk libovolné klávesy nebo tlačítka myši. (0,5 bodů)

- Je zima, proto si obyvatelé domečků zatopí.
Postupně se z každého domečku zakouří. Namalujte si alespoň 4 kouře, cyklus se bude u každého domečku opakovat 10x a bude trvat 2 sekundy (4b).
Přestávka mezi kouřením z komínů bude 1 sekunda (1b).
Program čeká na stisk (0,5 b).



- Teď se začne linout kouř ze všech komínů najednou. Celý cyklus se opět opakuje 10x (6 b).



Program končí stiskem klávesy nebo tl. myši (0,5 b)

Za úlohu můžete tedy dostat 19 bodů x koeficient max .2 body, tj. 38 bodů.

Čím se zvyšuje koeficient?

- Hlavička programu (co to je za úlohu, autor, za koho soutěží.. věk rok....)
- Smysluplné komentáře, pojmenování pomocníků
- Přehlednost programu – logické členění řádků, odsazování od kraje
- Efektivnost řešení** –používání závorek, vhodných pomocníků, pozic na osách, proměnných...