

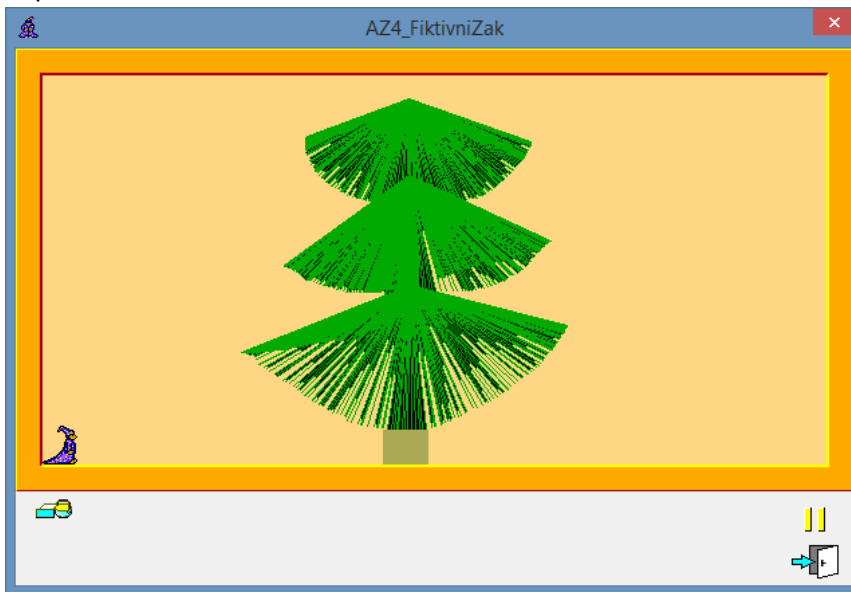
Úloha č. 5 – do 31.12.2015 - pokročilí

Úlohu pojmenujte: 5AP_JmenoPrijmeni.bzip
5BP_JmenoPrijmeni.bzip

Místo JmenoPrijmeni napište vaše jméno a příjmení

Úloha bude poněkud těžší, protože minulé dvě úlohy byly pro kat. BP dost jednoduché ☺. Když nebudete přesně vědět, tak vyřešte úlohu jak nejlépe umíte. I tak získáte body.

1. Po spuštění programu se na obrazovce objeví velký stromeček (3 body),
2. Pozadí vyplňte nějakou vhodnou barvou (2 body)
např. takto:



3. Před Baltíkem se objeví vhodná ozdobička, nejlépe náhodná (2 body) - určitě na stromek nevěšíme auta, opice pistole apod.. Ozdobiček by mělo být min. 5 druhů (5 bodů).
4. Když klikneme myší levým tlačítkem ideálně na stromek, tak se ozdobička přemístí během sekundy na místo, kde jsme klikli myší (2 body)
Pokud se nám ozdobička právě nehodí, tak klikneme pravým tlačítkem, ozdoba zmizí a objeví se jiná. (2 body)



5. Program končí, když je na stromku 10 ozdobiček, na konci programu bude samozřejmě čekáček, abychom si své dílo mohli dobře prohlédnout (3 body).

Za úlohu dnes můžete dostat dokonce 19 bodů x koeficient max .2 body, tj. 38 bodů. Tentokrát budeme bodovat i malování.

Čím se zvyšuje koeficient?

1. Hlavička programu (co to je za úlohu, autor, za koho soutěží.. věk rok....)
2. Komentáře
3. Přehlednost programu – logické členění řádků, odsazování od kraje
4. Efektivnost řešení – Baltík nepobíhá po ploše zbytečně, používání závorek, pomocníků.....