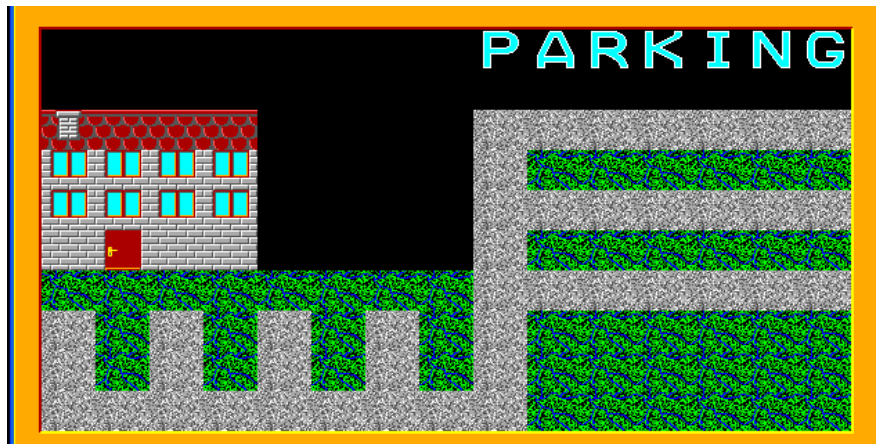


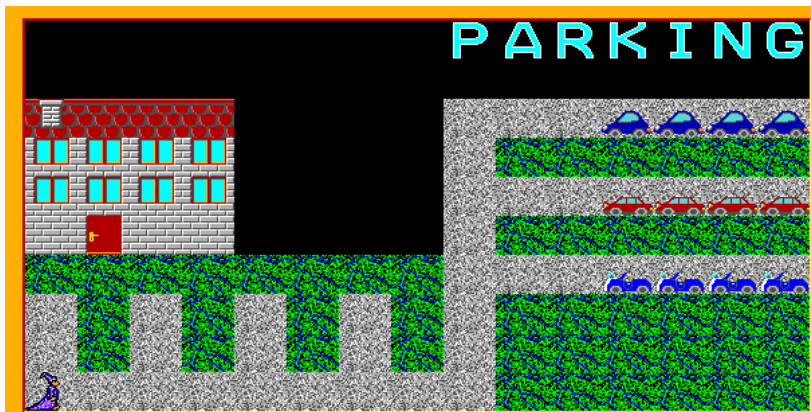
POVLTAVSKÉ SETKÁNÍ BALTÍKŮ

1. ÚLOHA

- a. Baltíkovi vytvoř parkoviště podle obrázku (bez použití scény. Na silnici použij předmět číslo 2146, na trávník číslo 2141). **5 bodů**



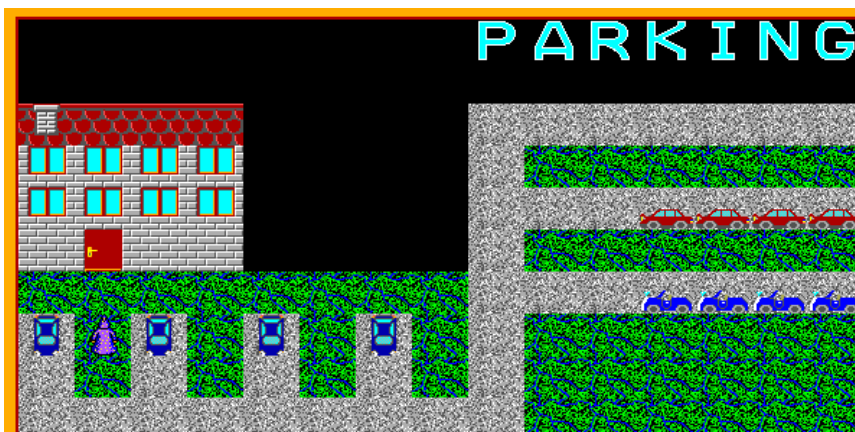
- b. **Vyčaruj** nekonečnou rychlostí na parkovišti auta (použij předměty číslo: 46,32,22). Baltíka umístí na výchozí pozici. (Auta musí být průhledně). Program čeká na stisk klávesy. **5 bodů**



- c. Baltík se rozhodl, že všechna auta z horní řady převezí k sobě před domeček. Dojde pro první auto, sedne do něj a dojede na nejbližší parkoviště. Pak vystoupí a jde pěšky pro další auto. **5 bodů**

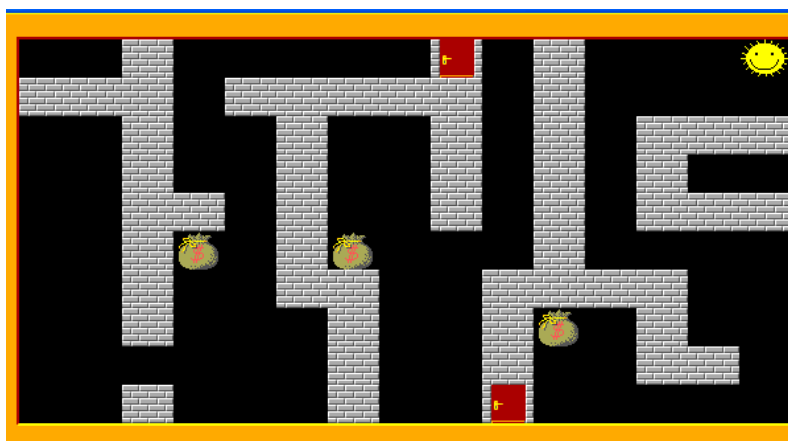


- d. Takto převez postupně všechna 4 auta, z posledního vystoupí na trávník (obrázek), pak dojde do domečku, otevře dveře, vejde dovnitř a dveře za sebou zavře. **10 bodů**



2. ÚLOHA

- a) Vytvoř scénu s bludištěm podle obrázku (předměty z banky 0) a přenes ji do programu. **5 bodů**



- b) Naprogramuj ovládání Baltíka kurzorovými šipkami z klávesnice. Baltík nemůže procházet zdí ani zavřenými dveřmi. Dveře se otevrou po stisku klávesy SPACE (mezerník) Baltík sbírá pytle s penězi, pokaždé mu přibude 10 bodů a skóre se napíše do levého horního rohu. **10 bodů**



- c) Teprve, když *všechny* pytle posbírá a dojde na sluníčko, objeví se **žlutý** nápis: „vyhrál jsi!“ Je v **červeném** obdélníku orámovaném **žlutou** čarou tloušťky 5 bodů. **10 bodů**



- d) po 3 sekundách se Baltík opět objeví v dalším levelu, který vymyslí a naprogramuj podle vlastní fantazie. **10bodů**