

Klikacka



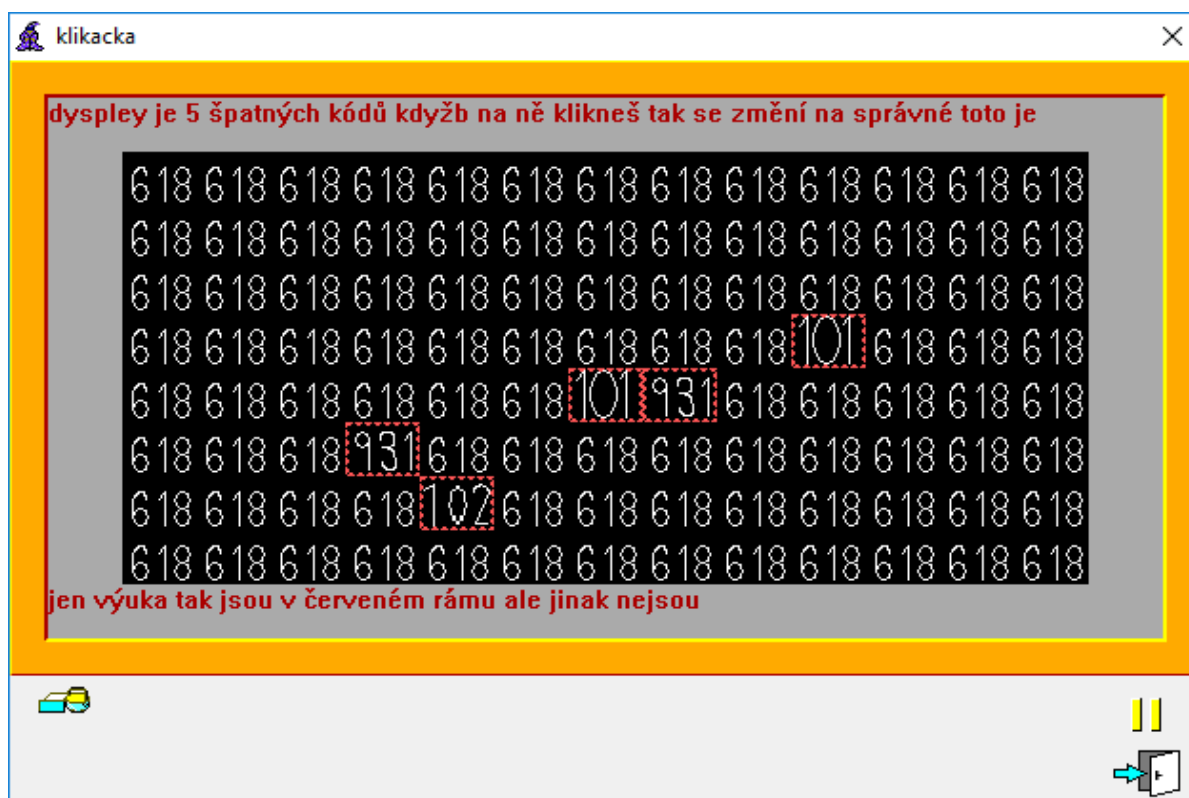
úvod

Po spuštění programu se objeví úvodní scéna s názvem programu jménem tvůrce třídou tvůrce a školu za kterou soutěží poté to dá možnost před normálním hraním spustit výcvik (v něm se naučí hráč co má dělat když hraje za hledače chyb (klikat na čísla která nepatří do scény))

Když výcvik ne chcete stiskněte klávesu N (jako ne), když ho chcete tak stiskněte klávesu A (jako ano) a výcvik se spustí.

1. část výcviku:

ve výcviku bude plocha z čísel (všechny jsou trojciferné) ohraničená šedým rámem mezi čísli bude 5 jiných čísel ta budou v červeném rámu.



za úkol budete mít na ně kliknout aby se změnili na čísla patřící do dané scény.

2.část výcviku:

Až budou všechna čísla opravena tak se objeví dalších pět čísel v rámu jsou ale jen ty čísla z první části výcviku cílem bude zase najít špatná čísla a opravit je (vždy to bude kliknutím na ně) po opravení se objeví tři špatná čísla na náhodných souřadnicích a po jejich opravení se to ještě dvakrát zopakuje po odhalení posledních 3 špatných čísel se objeví nápis úspěšně jsi dokončil výcvik a program čeká na stisk klávesy nebo tlačítka myši.

Výběr typu hry:

ať už jste si zvolili že výcvik chcete nebo na ta se zobrazí část návodu po stisku klávesy vám to dá na výběr ze 4 variant kliknutím na číslo té varianty

1. varianta:

základní hra hrajete za hledače chyb pomocí šipek vybíráte ze 4 scén (každá šipka spustí jinou scénu šipkami myslím šipky na klávesnici) jelikož špatná čísla mohou být na kterémkoliv z nich. Cílem je zase hledat špatná čísla a opravovat je po stisku space se objeví počet špatných čísel které zbili. Tato varianta potřebuje ještě jednoho spuštěného baltíka se stejným programem ale s 2. vriantou nebo 3. vriantou

2. varianta

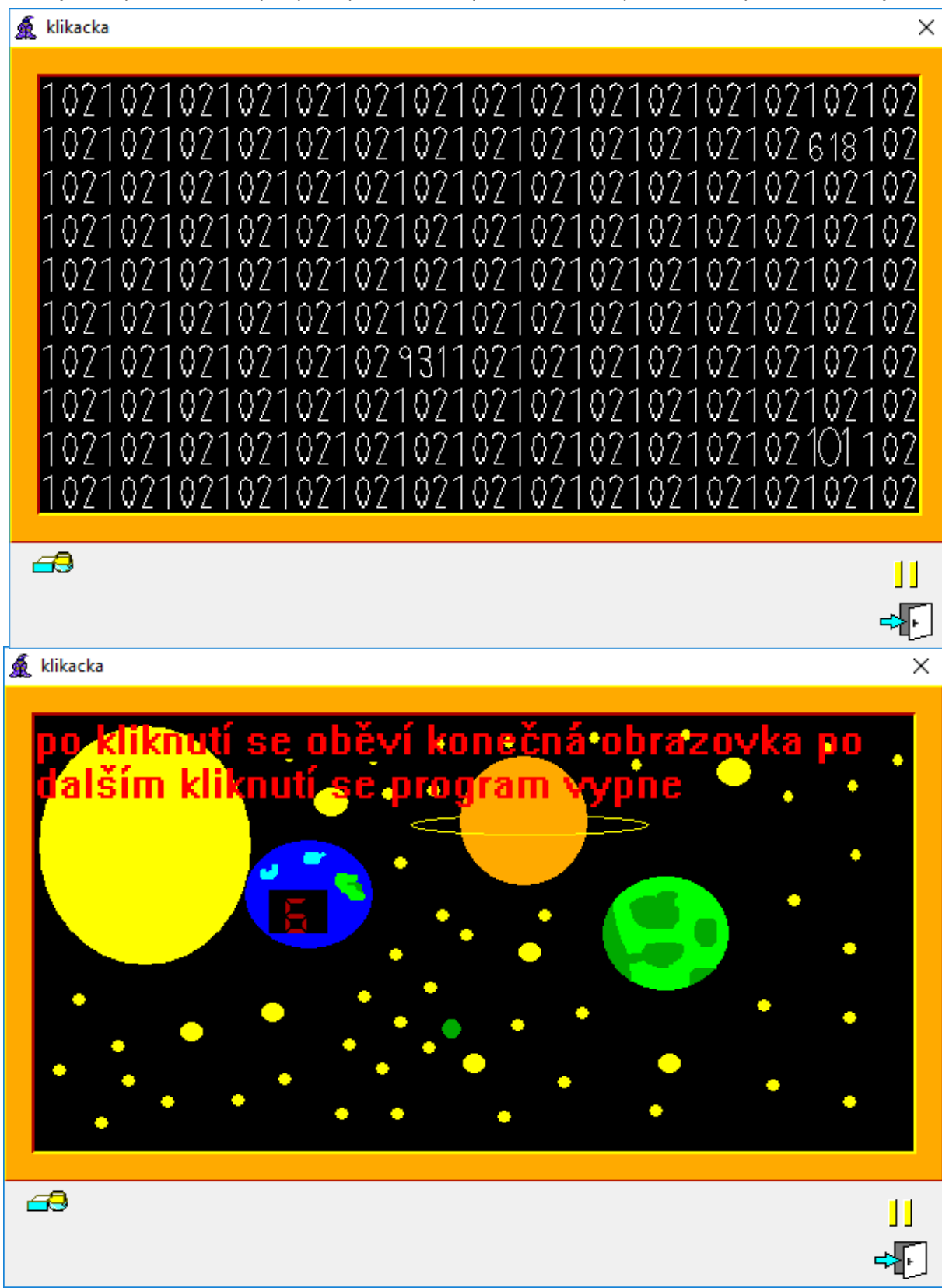
v této variantě si vybíráte kam kde změníte číslo na číslo co tam nepatří vždy na začátku a poté vždy po určité době máte kliknout na jednu z šipek na klávesnici čímž vyberete scénu kterou chcete narušit a pak kliknete na pole které chcete narušit po stisknutí space vámi nebo z baltíku se stejným programem ale se spuštěnou 1. fází se program ukončí

3. varianta

když chcete aby vám plochu narušoval počítač tak si na stejném počítači ne ze síťové složky společně pro počítače kde spouštíte program tak kliknete na 3 (ve druhém spuštěném baltíku než je ten se spuštěnou 1. fází).

4. Varianta

když nemáte počítač kde jde dvakrát spustit baltík a ani 2 počítače se společnou síťovou složkou tak spustíte 4. variantu protože vám jsou ostatní na nic v této variantě je jen 1 plocha na druhou stranu se ale objeví 3 špatná čísla vždy když na ploše žádné špatné číslo není po stisknutí space musíte najít



špatná čísla co jsou na ploše po té se objeví počet čísel které jste opravili jelikož jsou dělitelná 3 tak můžete zjistit kolik jste jich našel za určitý čas i kolikrát jste za určitý vyčistil/i scénu po stisku se objeví nápis konec a po dalším se program ukončí .