

Celostátní kolo soutěže Mladý programátor 2021, kategorie Mini

Úloha č. 1: Vesnička

20 bodů

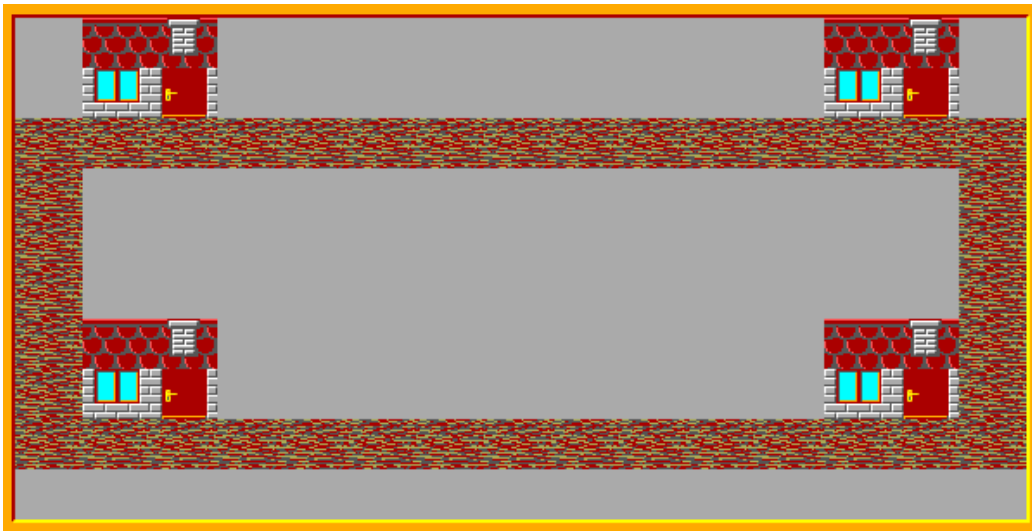
Odevzdávejte pouze soubor BPR

Ukázka úlohy 1: <https://youtu.be/rHfo2-mxLpw>

- a) Po spuštění programu se na obrazovce objeví přesně tato scéna dle obrázku – vesnička se čtyřmi stejnými domečky a cestičkou mezi nimi (domečky – předměty z banky 0, podklad – barva stříbrná, cesta – předmět číslo 2148). Scénu si vyskládejte v režimu skládání scény a vložte do programu.

Program čeká na stisknutí libovolné klávesy anebo tlačítka myši.

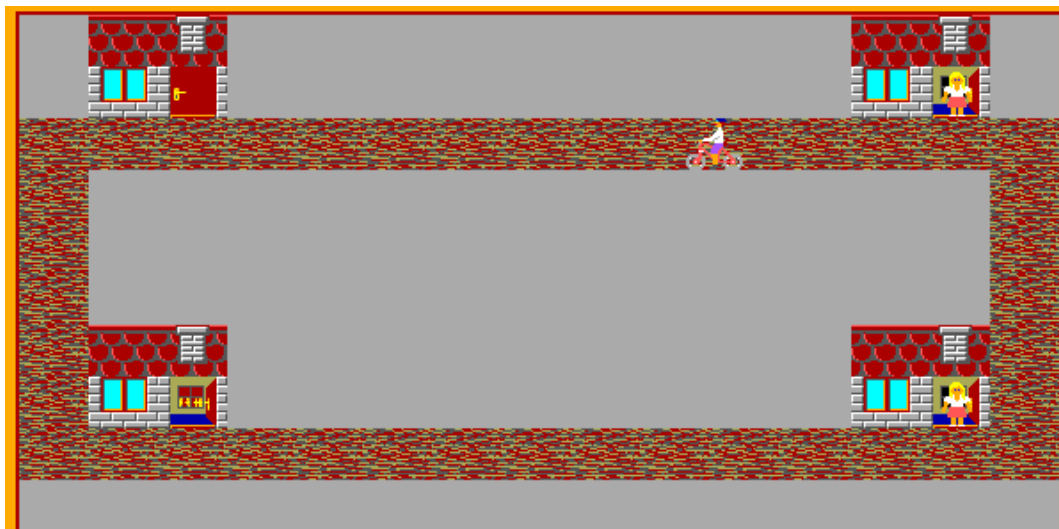
6 bodů



- b) Kryštůfek se rozhodl navštívit kamarádky. Kryštůfek si otevře dveře svého domečku v levém dolním rohu, sedne na kolo, dveře nechá otevřené a jede na kole rychlostí 7 k pravému dolnímu domečku. Tady se otočí ke dveřím, zazvoní, dveře se pomalu otevřou a objeví se v nich první kamarádka (předmět 62 – průhledně). Popovídá si s ní - 500 ms a potom opět rychlostí 7 pokračuje v cestě k hornímu pravému domečku, kde zopakuje to samé (otočí se ke dveřím, zazvoní, dveře se pomalu otevřou, vyjde druhá kamarádka – předmět 62, 500 ms debatují).

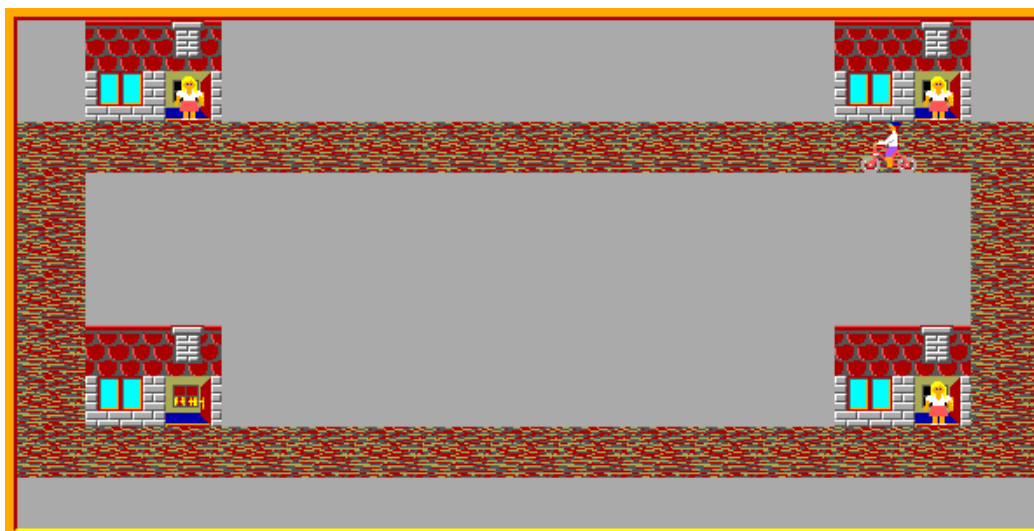


Celostátní kolo soutěže Mladý programátor 2021, kategorie Mini



Takto pokračuje Kryšťufek ještě ke třetí kamarádce v levém horním rohu a udělá to samé jako předtím. Po rozhovorech s kamarádkami Kryšťufek jezdí na kole po cestě, dokud nestiskneš klávesu K.

14 bodů



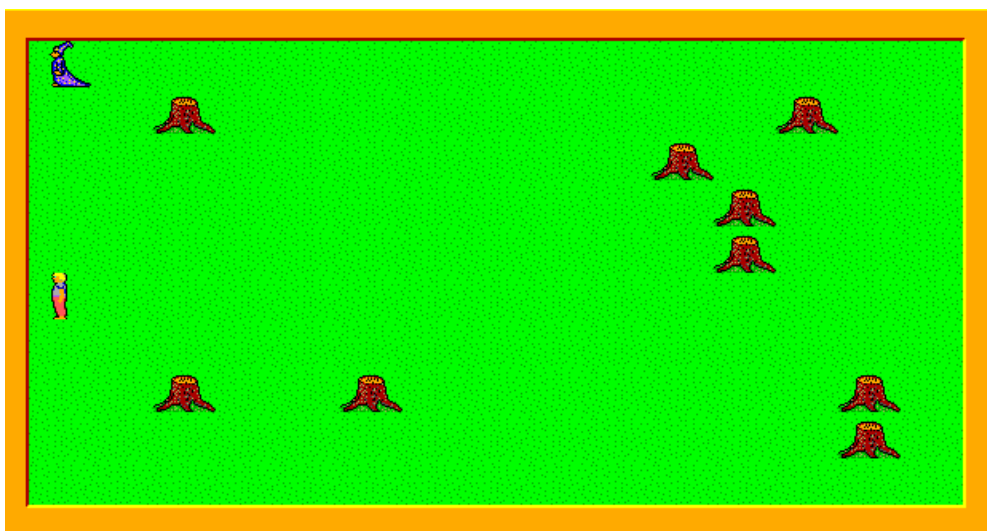
Celostátní kolo soutěže Mladý programátor 2021, kategorie Mini

Úloha č. 2: Schovávaná

25 bodů

Ukázka úlohy 2: <https://youtu.be/6d5PD-Wcdsk>

- a) Po spuštění programu se na obrazovce okamžitě objeví louka (předmět 1122) a 9 pařezů (předmět číslo 12127). Pařezy jsou umístěné náhodně na obrazovce mimo prvního horního a posledního dolního řádku. **Vše naprogramuj, nepoužívej scénu. 6 body**
- b) Kryštůfek zavolal na louku Baltíka, aby si s ním zahrál na schovávanou. Baltík s Kryštůfkem stojí vlevo nahoře, otočení k sobě a uprostřed horního řádku se objeví věta žlutým písmem: Pojdme si hrát na schovávanou, Kryštůfku!
Po 2 s věta zmizí, Baltík se přesune na pozici 0, 0 a bude otočený na západ, Kryštůfek se přesune na náhodnou pozici na obrazovce mimo prvního horního a posledního dolního řádku. **5 bodů**



- c) Baltík se vydá hledat Kryštůfka. Baltíka ovládáš šipkami, nesmí procházet přes pařez. Když bude Baltík stát před Kryštůfkem, Kryštůfek i Baltík zmizí (pokud stojí na pařezu, může zmizet i pařez). **8 body**

Celostátní kolo soutěže Mladý programátor 2021, kategorie Mini

- d) Na obrazovce zůstane jen zelená louka a uprostřed 4. řádku se objeví věta červeným písmem Baltík našel Kryštůfka. Program skončí po stisknutí libovolné klávesy anebo tlačítka myši.

6 body



