

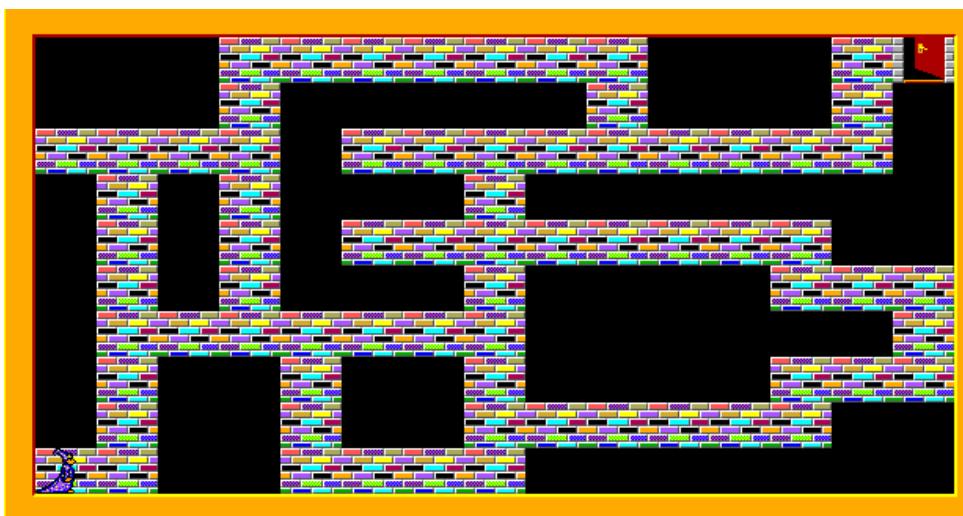
Úloha č. 12 – do 20. 2. 2015

Úlohu pojmenujte: uloha12C_JmenoPrijmeni.zip

Místo JmenoPrijmeni napíšete vaše jméno a příjmení...

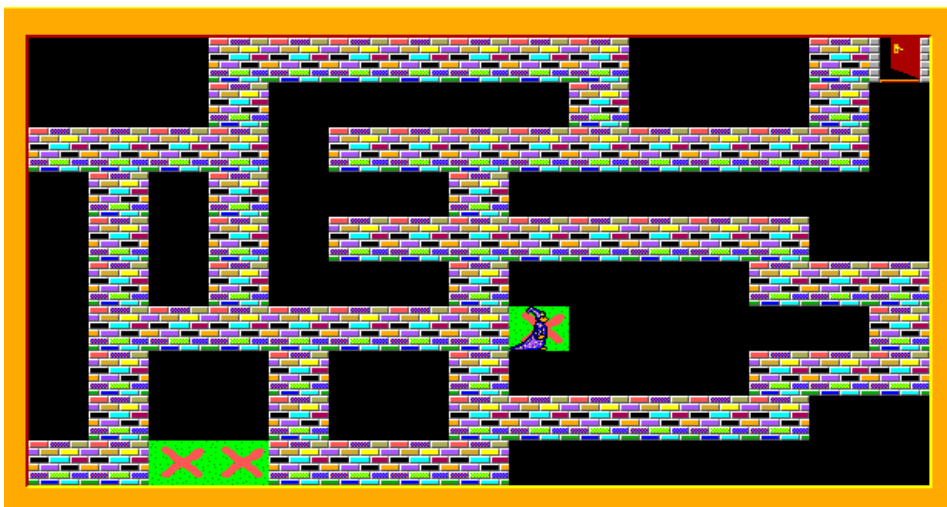
Tento týden nás čeká opět bludiště, ale Baltík bude chodit pěkně po cestičce

Vytvoříme si opět scénu, ve které vytvoříme bludiště s předmětů 1150 a dveří 37. Scéna může vypadat například takto:



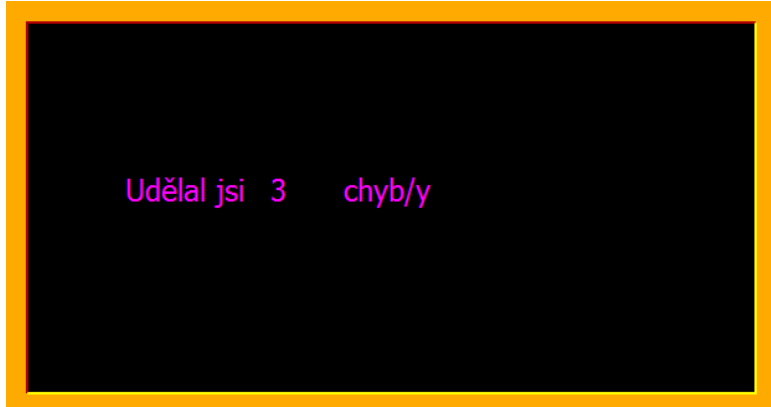
Baltík se bude pohybovat pouze pomocí kurzorových šipek. Aby byla hra napínavější, nedávejte do ovládání příkaz *vyprázdni frontu kláves*.

Baltíka naprogramujte tak, že může vstoupit i na prázdné políčko. Ve chvíli, kdy se tak stane, objeví se na políčku zábrana (předmět 1133) a Baltíka taková chyba vrátí na začátek. Při dalším pokusu nevádí, když Baltík vstoupí na zábranu.



Program končí, když vejde do dveří, Baltík zmizí, dveře se za ním zavřou, scéna zmizí a na obrazovce se objeví nápis:

Udělal jsi X chyb, místo X bude číslo, kolikrát Baltík přešlápl a vyčaroval zábranu. Velikost, barvu a styl písma si vyberte podle toho, které se vám líbí. Akorát musí být čitelné.



Body: scéna 2b, ovládání 6, dveře 2 b, smazání a výpis 6 b. (16 b). Samozřejmě snižujeme počet bodů za špatný název programu.

Pokud někoho více láká 3D režim, použije modely 7, zábranu lavičku model č 5, dveře model č.46. Pracujte prosím s plochou min. 10x10 a max. 15x15.