

Úloha č. 13 – do 27. 2. 2015

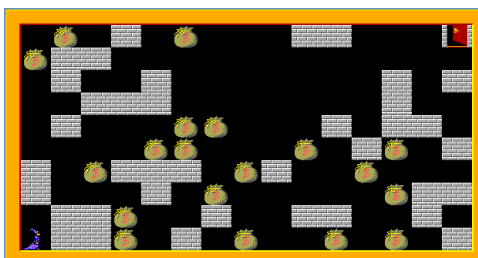
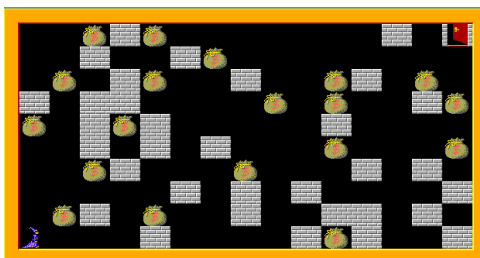
Úlohu pojmenujte: uloha13A_JmenoPrijmeni.bpr
nebo (podle kategorie) uloha13B_JmenoPrijmeni.bpr

Místo JmenoPrijmeni napíšete vaše jméno a příjmení...

Tento týden nás čeká další jiné bludiště, které nebude právě lehké...

Na náhodných místech se rychlostí nekonečno vyčaruje 50 předmětů č. 2 a 20 pytlů s penězi (předmět 10). Předměty se smějí přečarovávat. V pravém horním rohu budou opět otevřené dveře (předmět 37).

může vypadat např. takto:



Baltík se bude pohybovat opět pouze pomocí kurzorových šipek rychlostí 7, bude sbírat pytle s penězi.

Při náhodném rozmístění předmětů se vám může stát, že zdi zablokují Baltíkovi cestu k cíli (na obrázku 2), proto je třeba ještě přidat funkci bourání zdí, zeď budeme bourat mezerníkem, pozor, ale pouze zeď!

Baltík vejde do dveří, zmizí, dveře se zavřou a scéna zmizí a na obrazovce se objeví nápis: Sebral jsi xy pytlů s penězi. Místo xy bude samozřejmě počet sebraných pytlů.

Velikost, barvu a styl písma si vyberte podle toho, které se vám líbí. Akorát musí být čitelné.



Body: scéna 5 b, ovládnání 3, dveře (ukončení, zavření) 2 b, smazání a výpis 3 b. (13 b). Samozřejmě **snížujeme počet bodů za špatný název programu a za pravopisné chyby ve výpisu.**