

Úloha č. 15 – do 13. 3. 2015

Úlohu pojmenujte: uloha15A_JmenoPrijmeni.bpr
nebo (podle kategorie) uloha15B_JmenoPrijmeni.bpr

Místo JmenoPrijmeni napíšete vaše jméno a příjmení...

Po spuštění programu se v dolní řadě objeví koník z banky 10.

Po stisku klávesy nebo tlačítka myši se **na náhodném místě** v dolní řadě vyčaruje plot (předmět č. 39), nebude se objevovat na první ani na poslední pozici. Koník se hned rozběhne, přeskočí plot a doběhne k pravému okraji a tam zmizí.



Na jeho místě se ihned objeví opice a cestou zpátky sebere plot, doběhne na start a místo ní se tam objeví opět koník a bude čekat na stisk klávesy nebo tlačítka myši.



Po dalším stisku libovolné klávesy nebo tlačítka myši se program bude opakovat.

Program ukončíme klávesou K.

Bodování: přeměna na koníka 1 b., čekání 1 b., plot na náhodném místě 2 b., přeskok koníka 3 b., přeměna na opici 1b., sebrání předmětu 2 b., opakování programu 1 b. Ukončení klávesou K 2 b.