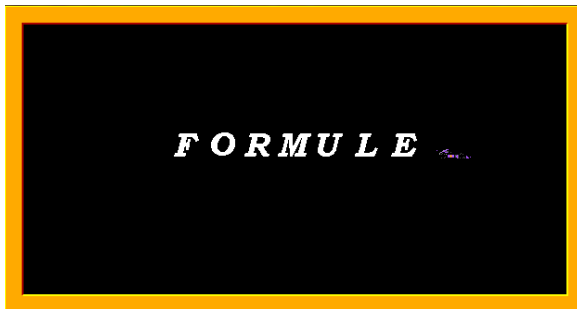
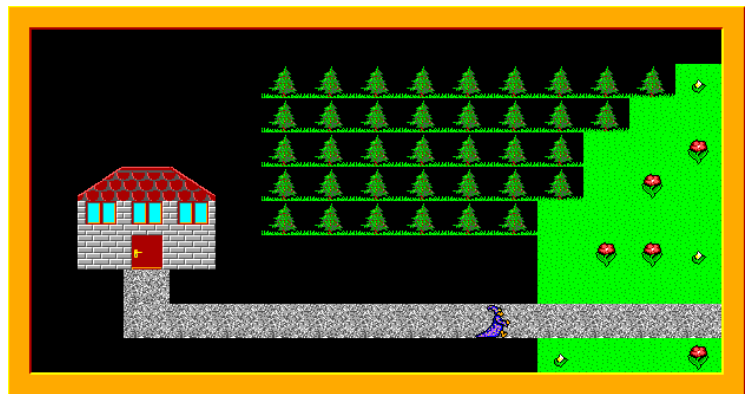
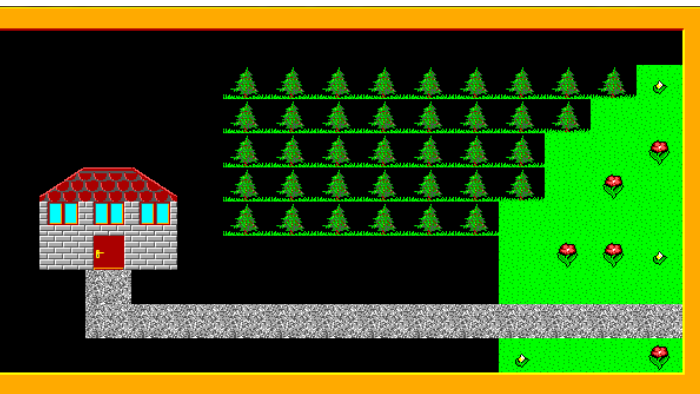


Formule

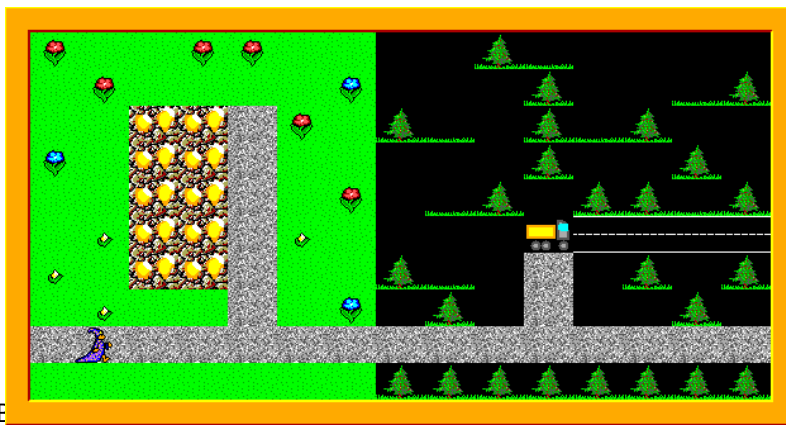
Po obrazovce přejede formule, před kterou se budou postupně objevovat písmena slova formule.



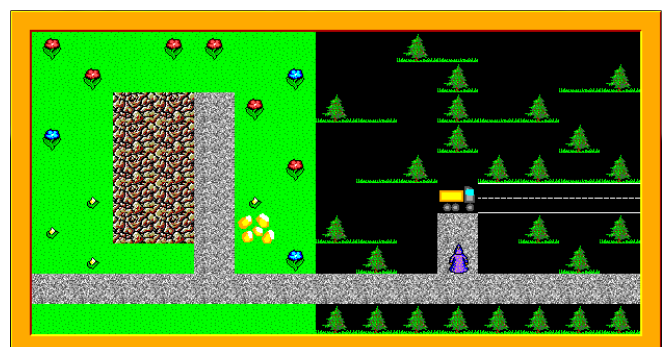
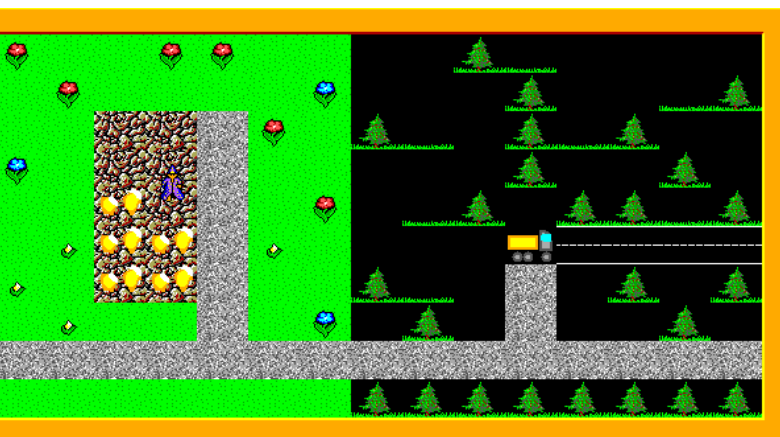
Objeví se Baltíkův domeček s cestou, Baltík otevře dveře a přejde po cestě do další scény.



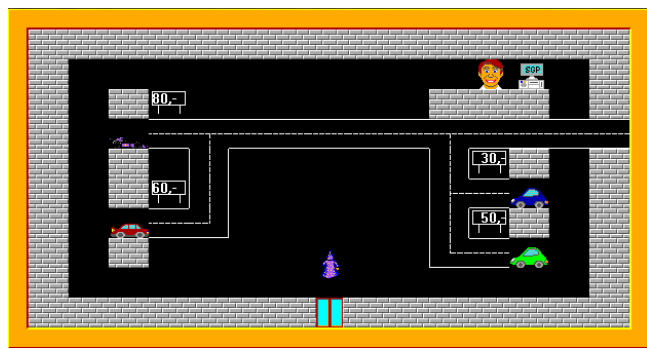
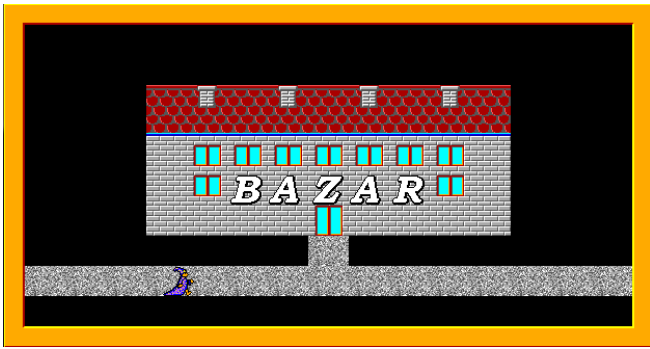
V další scéně bude bramborová brigáda. Bude skládat z pole, které bude mít 10 políček, a nákladního auta.



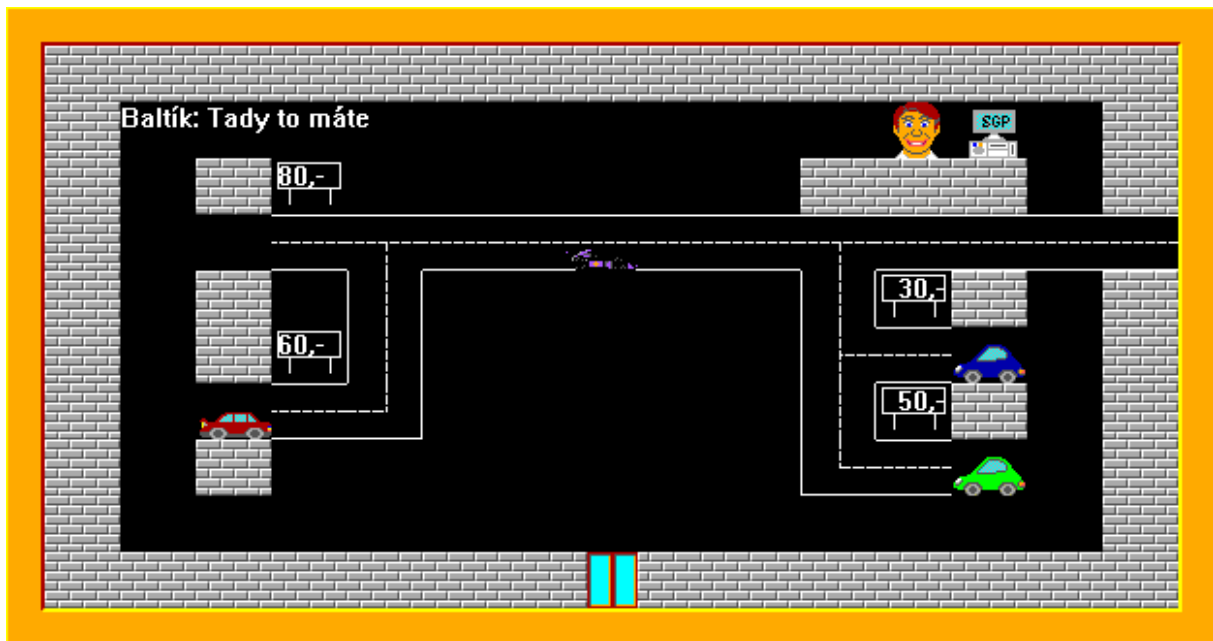
Brambory na 5krát odnese k nákladnímu autu. Při poslední cestě hromada s brambory zmizí.



Vydělané peníze dojde rovnou utratit do blízkého bazaru.



Proběhne rozhovor mezi prodávacem a Baltíkem, který skončí tak, že si Baltík koupí fialovou formuli.
S formulí odjede po cestě ven z bazaru.



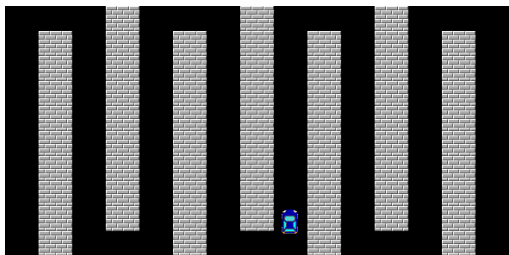
Baltík přijede na závody. V horní části obrazovky bude jásající obecnstvo. V dolní části bude Baltík závodit s červenou formulí. Na stranách budou 2 vlaječky označující start a cíl.

Formule se budou pokaždé pohybovat po náhodně velkých kusech. Po tom co jedna z formulí dojde, se napíše na horní část tribuny jestli Baltík prohrál nebo vyhrál. Ale druhá formule ještě dojde do cíle.

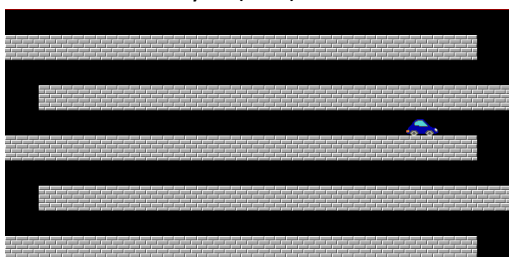


Úloha č.1

- a) Na obrazovce se objeví závodní dráha podle obrázku a Baltík přeměněný na auto je rychlostí 7 projede. (5 b.)

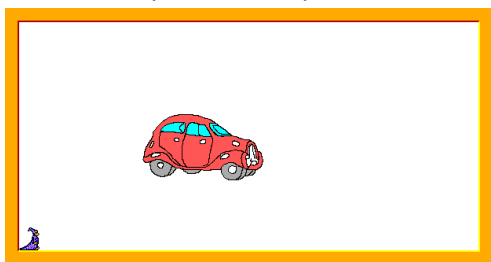


- b) Potom se objeví druhá závodní dráha a Baltík ji opět stejnou rychlostí projede. Baltík čeká na stisk klávesy nebo tlačítka myši. (5 b.)



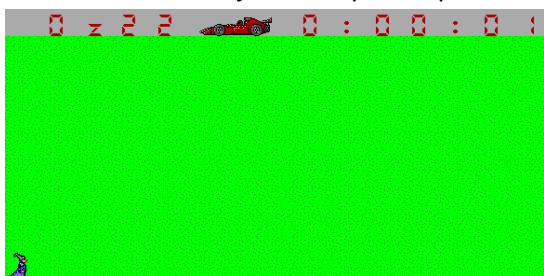
- c) Za odměnu si Baltík může složit nové krásné auto.

Na obrazovce se objeví banka č.21 s jednotlivými díly červeného autíčka. Baltík si vždy dojde pro nějaký díl, sebere ho a přenese na správné místo. Po práci bude stát ve výchozí pozici. (5 b.)

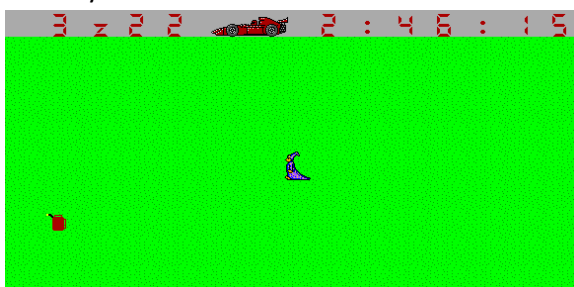


Úloha č.2

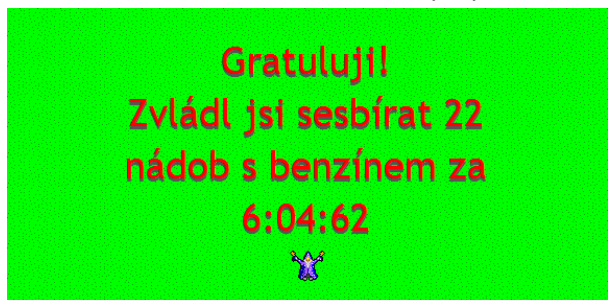
- a) Na obrazovce se objeví hrací plocha podle obrázku. Formulí a písmenko "z" najdete v bance č. 22. (5 b.)



- b) V levé horní části se bude zobrazovat počet sebraných barelů z celkového počtu 22. V pravé části čas ve formátu minuty:sekundy:setiny. V zelené ploše se na náhodných souřadnicích objeví barel benzinu (předmět č.22001). Baltík se pohybuje pomocí kurzorových šipek. Barely se sbírají tím, že na ně Baltík vstoupí. Každý sebraný barel se zaznamená do levé horní části. (10 b.)

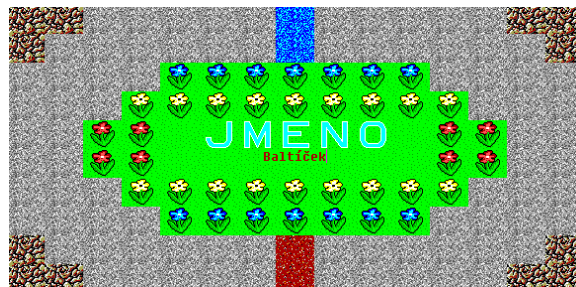
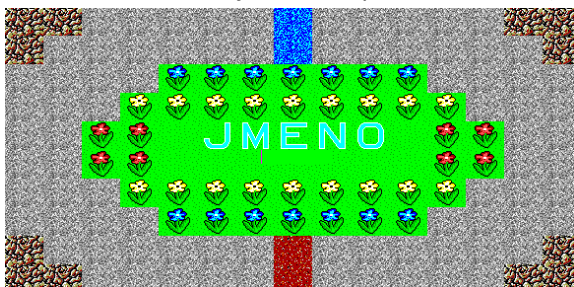


- c) Po sesbírání 22 barelů se zobrazí nápis podle obrázku. (3 b.)

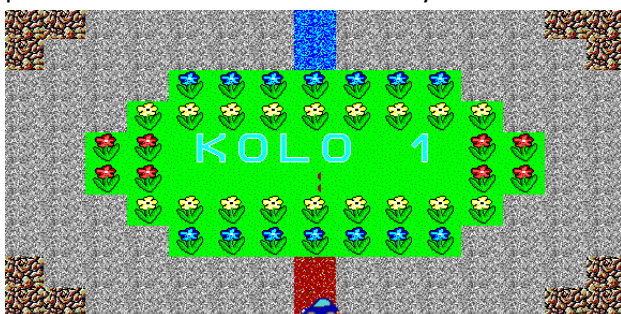


Úloha č.3

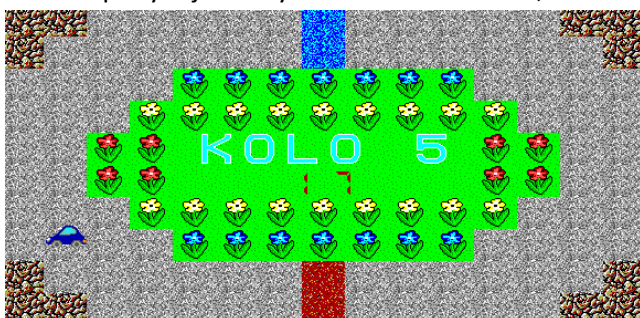
- a) Na obrazovce se objeví dráha podle obrázku. (5 b.)



- b) Pod nápis jméno umístíte kurzor pro možnost zadání jména hráče. (2 b.)
c) Po zadání jména se na startovní čáře objeví auto. Modře se objeví informace o tom, že se jede první kolo a pod tím červeně začne běžet časový limit 30 sekund. (3 b.)

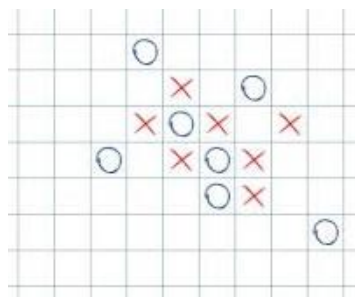


- d) Auto se pohybuje za myši. Pokud auto narazí, zůstává na místě a myš se musí pro auto vrátit (5 b.)



- e) Po uplynutí 30 sekund se objeví informace o počtu ujetých kol. (5 b.)





Piškvorky

Napište program, který umožní hrát známou hru piškvorky. Splnit **musíte** následující požadavky.

- Hrát bude hráč proti počítači
- Hrací plocha bude mít velikost 12x12 políček
- Sloupce označíte z levého dolního rohu písmeny od a do l (písmeno ch vynechte)
- Řádky označte z levého dolního rohu čísly od 1 do 12
- Před začátkem hry bude k dispozici volba, kdo má začínat
- Program musí poznat, že hra skončila, označit vítěznou pěticí a vypsat vítěze. V případě, že vyhraje počítač, vypíšete jako vítěze své jméno.
- Hra končí remízou v případě, že se nerozhodne do 60 tahů.
- Tah musí být možno zadat na klávesnici ve formátu **malépísmenobezmezeryčíslo**, tedy například c8, h11, b7, ...
- Stejným způsobem se musí na obrazovce zobrazit tah počítače

Hodnocení:

Rozhodující bude tentokrát pouze kvalita algoritmu, podle kterého bude hrát "váš počítač". Hodnocení proběhne tak, že váš program necháme hrát proti programům ostatních soutěžících. Nejlepší vyhrává.

Tedy žádný koeficient, důležitý je jen počet poražených protihráčů.

Pokud by se takto nerozhodlo, zahraje si proti vašemu programu předseda poroty.

Pokud by se ani potom nerozhodlo, bude se teprve potom porota dívat na váš program a vybere vítěze.

Wikipedie: **Piškvorky** jsou strategická hra, ve které spolu soupeří dva hráči. Nejčastěji se hraje na čtverečkováném papíře, na kterém se hráči střídají v kreslení křížku/kolečka. Vyhrává hráč, který jako první vytvoří nepřerušenu řadu (nebo sloupec nebo diagonálu) pěti svých značek.