

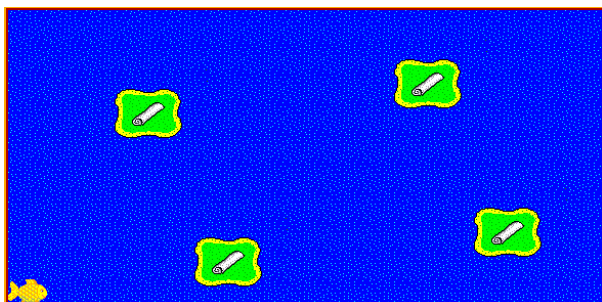
Vánoční setkání ve Strakonících 2017

1. Na úvod namalujte pěkný obrázek s vánočním motivem či zasněženou krajinou a připojte větším fialovým písmem nápis „Vánoční příběh“.
 2. Objeví se Baltíkův domeček a krajina se silnicí, několika různě velkými stromy a sluníčkem.
 3. Baltík vyjde z domečku a porazí jeden z menších stromků.
 4. Potom si stromek odnese domu a postaví v pokoji.
 5. Je večer a začne sněžit.
 6. Když je pěkně nasněženo, Baltík si jde postavit velikého sněhuláka.
 7. Potom doma pěkně ozdobí stromeček, použije alespoň tři různé ozdoby.
 8. Pod stromečkem se objeví tři zabalené dárky.
 9. Baltík si jeden z nich vybere a rozbálí ho. Shodou okolností Baltík dostal pod stromeček přesně to, co si nejvíce přejete právě vy. Tento dárek zobrazte.
 10. Na závěr se venku u domečku koná ohňostroj.
- můžete používat scény
 - můžete si kreslit vlastní předměty v bankách nebo v programu malování
 - není dovoleno používat internet
 - za každý úkol jsou 3 body, hodnotí se i pěkné grafické zpracování
 - porota může nakonec přidat dalších 1 - 5 bodů za originalitu

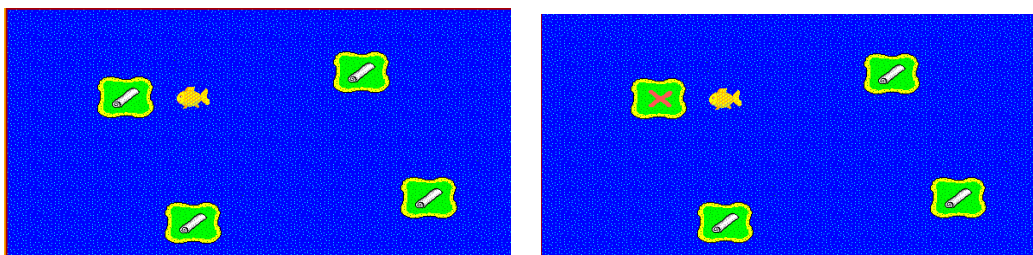
Vánoční setkání ve Strakonících 2017

1) Zachraňte kapry (20 bodů)

- a) Na obrazovce se objeví jezero se čtyřmi ostrůvky podle obrázku (předměty z banky č. 1). Na ostrůvcích je recept na smaženého kapra (předmět č. 1134). Vlevo dole je připraven živý kapr.

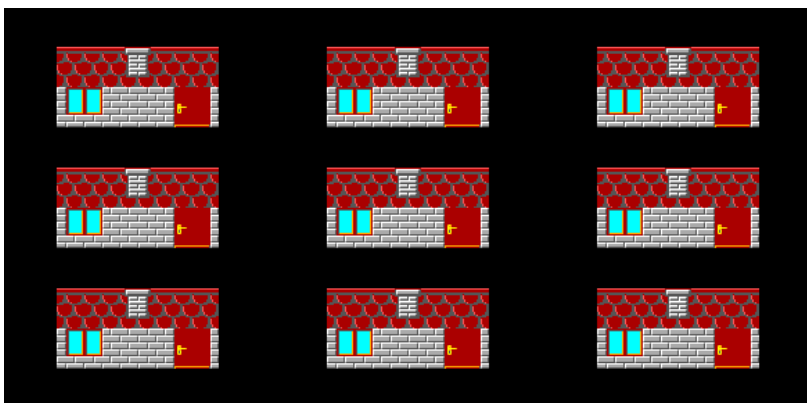


- b) Kapra můžeme ovládat kurzorovými šipkami. Pohybovat se však smí pouze ve vodě. Pokud bude stát kapr z jakékoli strany před ostrovem, může po stisku klávesy Delete zrušit na tomto ostrově smažení kapra tím, že přečaruje recept na předmět č. 1133.

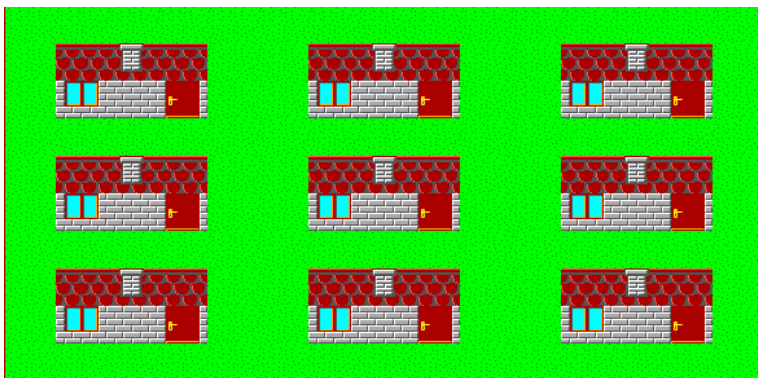


2) Vánoční přání (30 bodů)

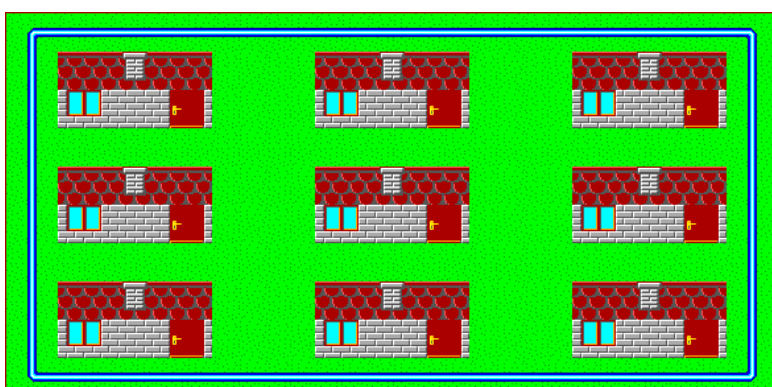
- a) Na obrazovce se objeví sídliště přesně podle obrázku. Program čeká na stisk klávesy.



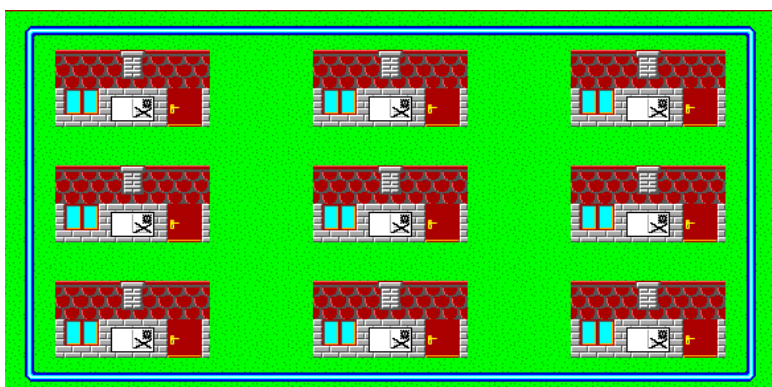
- b) Kolem domečků vyroste tráva (předmět č. 1122). Program čeká na stisk klávesy.



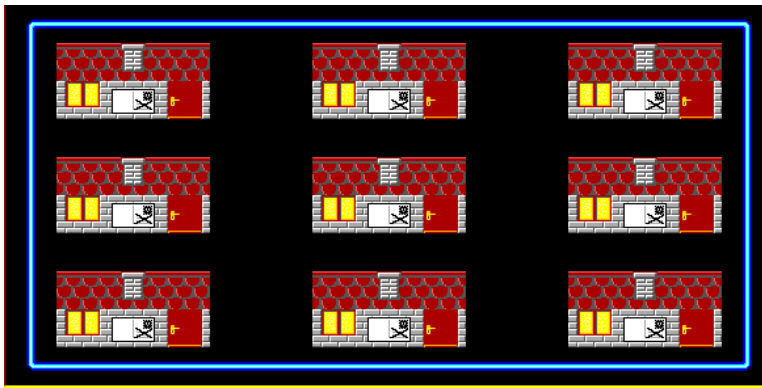
- c) Kolem sídliště postavte ohradu podle obrázku. Použijte předměty č. 1056, 1057, 1058, 1071, 1072 a 1073. Program čeká na stisk klávesy.



- d) Ze dveří každého domku postupně vyjde Baltík a za okno umístí přání pro Ježíška (předmět č. 11044). Program čeká na stisk klávesy.



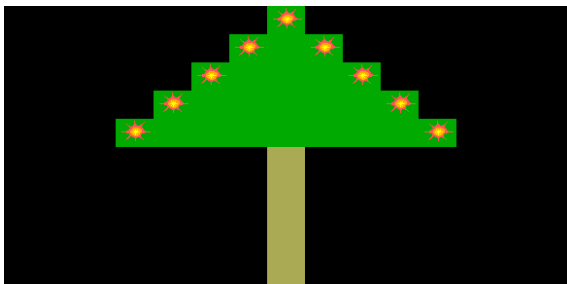
- e) Přejde noc, všude je tma a v domcích se rozsvítilo světlo (předmět č. 1148). Program čeká na stisk klávesy.



f) Všechna práníčka postupně odletí přes pravý horní roh. Program čeká na stisk klávesy.

3) Vánoční strom (40 bodů)

a) Na obrazovce se objeví vánoční stromek s ozdobami podle obrázku. Ozdoby jsou předměty č. 3109. Program čeká na stisk klávesy.



b) Vpravo a vlevo od kmene se bude pod stromečkem na náhodných místech objevovat střídavě po dobu 1 sekundy dárek. Na stromečku se objeví bílou barvou počítadlo skóre. Po klepnutí levým tlačítkem myši na dárek se zvýší skóre o jeden bod. Při dosažení 10 bodů hra končí. Do nekonečna se objevuje nápis Vánoce fontem Skolacek, velikostí 240 bodů. Barva nápisu se bude po půl sekundě postupně měnit od Baltíkovy barvy č. 2 do barvy č. 15.

