

Vánoční setkání ve Strakonících 2018

Po každém bodu umístěte příkaz „čekej na stisk klávesy nebo tlačítka myši“.

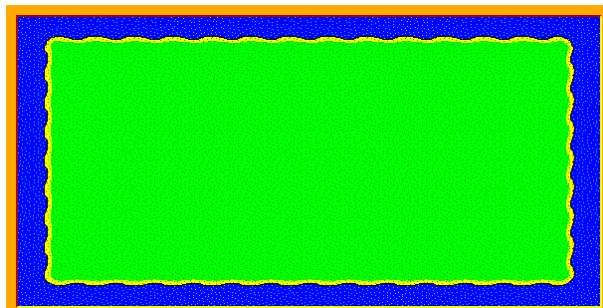
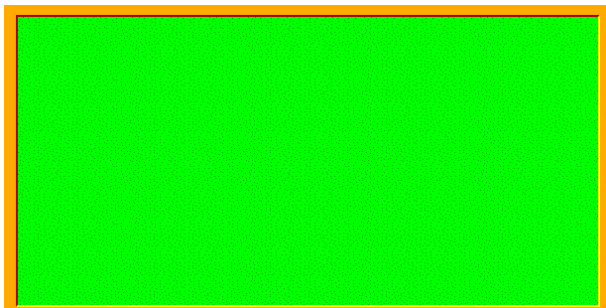
1. Na úvod namalujte pěkný obrázek kuchyně se sporákem (kuchyňskou linkou, ledničkou, ...) a připojte větším fialovým písmem nápis „Baltík peče cukroví“.
2. Baltík se přesune do místnosti s velkým počítačem, kde si najde a vytiskne tři recepty.
3. Jeden z receptů si zobrazí. Bude to recept na linecké vánoční cukroví. Baltík přejde v horní části obrazovky a přitom napíše pomocí předmětů z banky č.2 nápis „LINECKÉ CUKROVÍ“ tak, že se písmena budou objevovat za ním.
4. Potom se zobrazí všechny přísady: mouka, máslo, vejce, cukr a marmeláda. Recept je obrázkový. Každá přísada se zobrazí po malé animaci z předmětů 3106 až 3115.
5. Baltík vyválí těsto a vykrojí do něj nějaký tvar cukroví tak, aby jich bylo dostatečný počet. Pro ten samý tvar připraví ještě stejný počet kousků s kulatým otvorem uprostřed.
6. Vykrojené kousky se upečou. Umístěte je do trouby nebo použijte nějaký jiný moderní způsob. Doba pečení je 20 minut.
7. Po upečení první polovinu kousků (ty bez otvoru) Baltík namaže marmeládou.
8. Nakonec přiklopí ty kousky s otvorem na ty namazané kousky, a je hotovo.
9. Na závěr se zobrazí pěkná kuchařská čepice a vařečka.
10. Od začátku příběhu posadte Baltíkovi na hlavu kuchařskou čepici.

- 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
- celkový počet bodů je vynásoben koeficientem v rozmezí 1,00 – 2,00

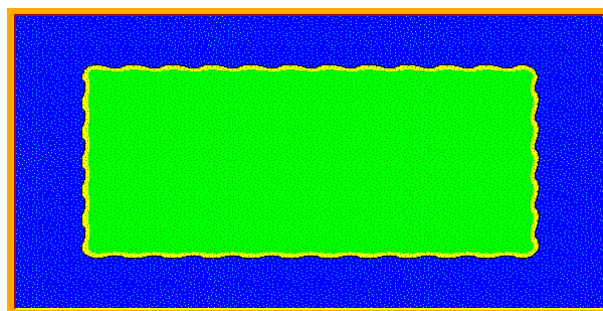
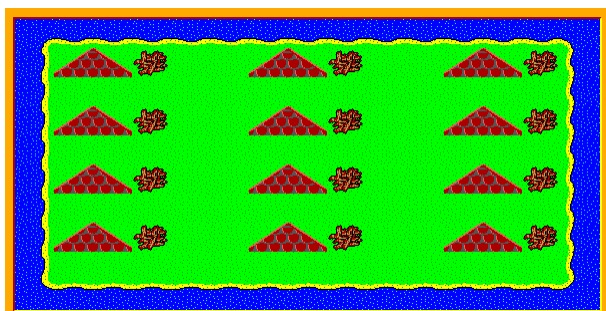
Vánoční setkání ve Strakonících 2018

1. Povodeň (30 bodů)

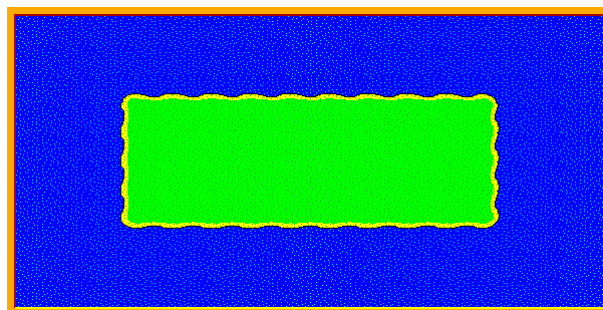
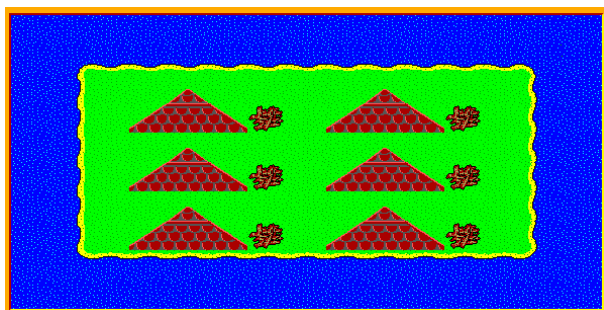
- Na obrazovce se objeví louka. Čekej na stisk.
- Jenž přijde povodeň a z louky udělá voda ostrov. Čekej na stisk.



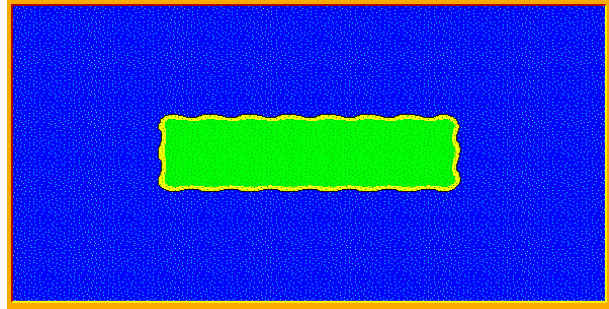
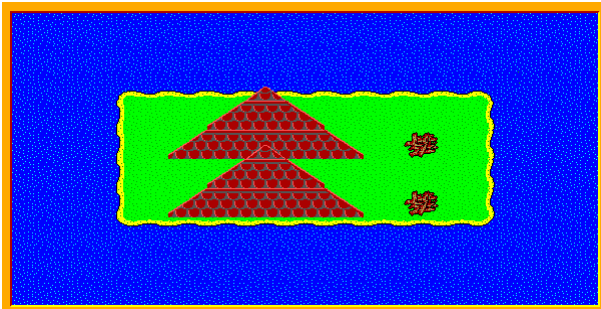
- Na ostrově se usadí kmen indiánů Small Purple a postaví si stany s ohništěm. Čekej na stisk.
- Voda bohužel stoupala dál a indiánům ostrovní louku dál zmenšovala, ti si museli své stany sbalit. Čekej na stisk.



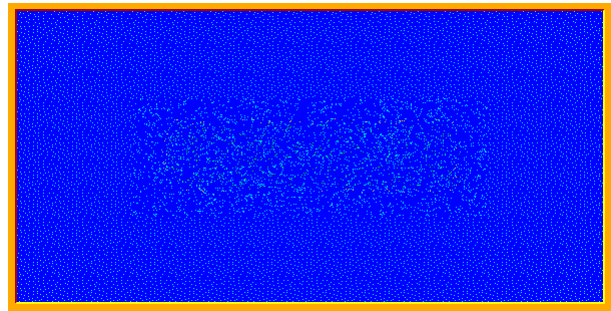
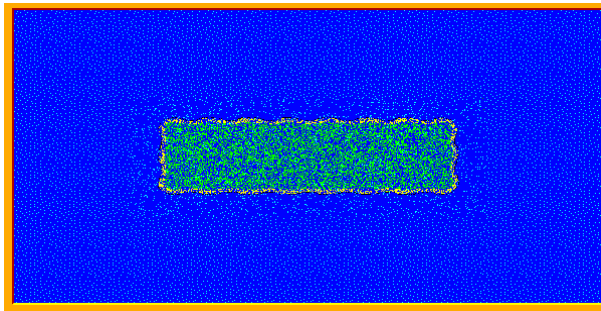
- Nakonec si opět stany s ohništěm postavili, tentokrát už ale větší. Čekej na stisk.
- Voda je ale nezkrotný živel a opět řádila, indiáni si museli opět sbalit své stany. Čekej na stisk.



- Indiáni jsou ale vytrvalí, a když to vypadalo, že voda už dále stoupat nebude, opět postavili svoji vesnici, tentokrát jejich stany byly zase větší. Čekej na stisk.
- Voda je ale zlý pán a indiánům se vymstilo, že nesledovali předpověď počasí. Museli tedy znovu sbalit. Čekej na stisk.

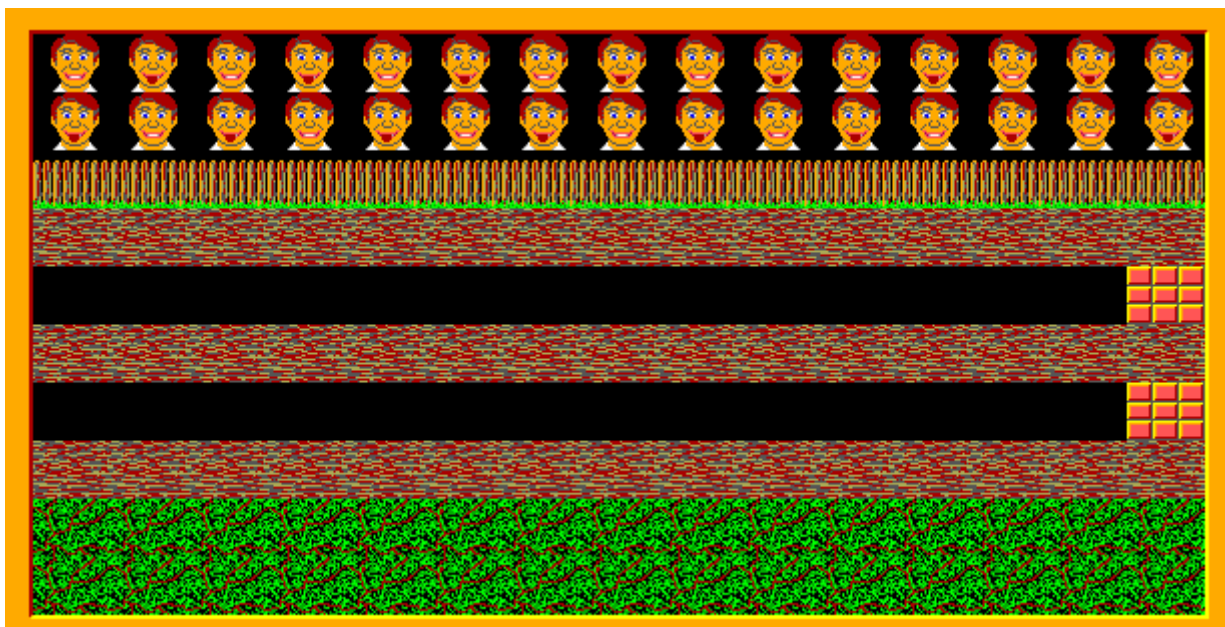


- Než se indiáni rozhodli, jestli ještě budou něco stavět, ostrov se postupně propadl do vody.

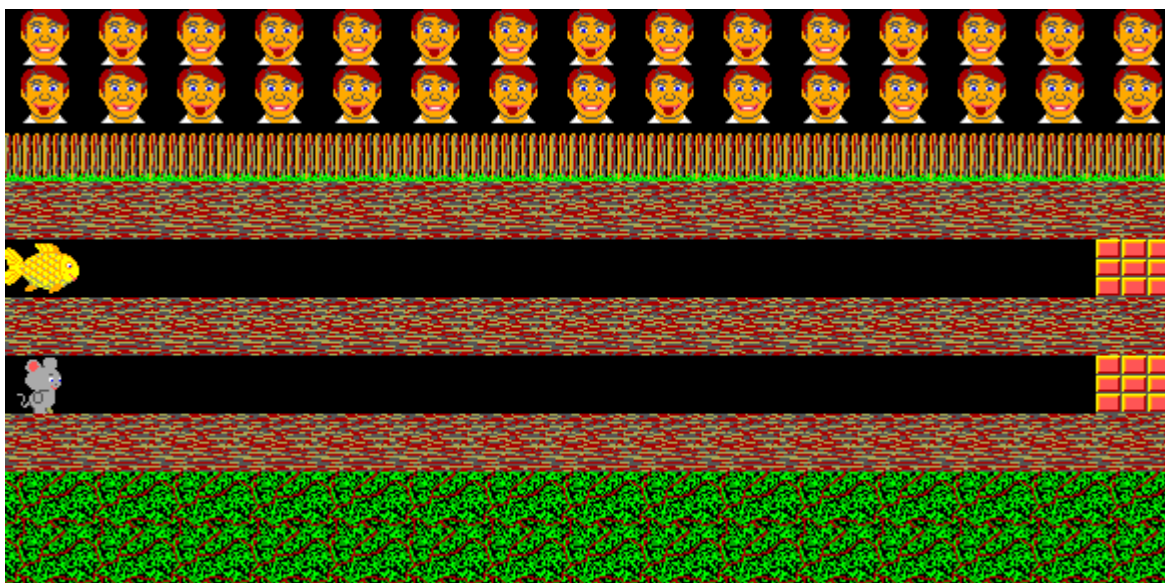


2. Závody (40 bodů)

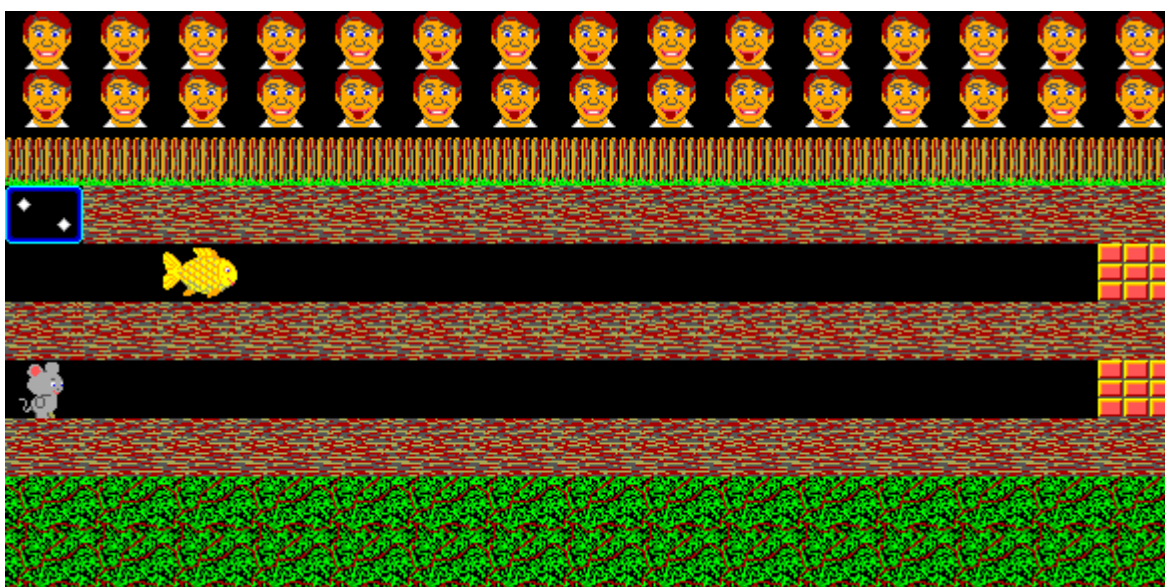
- Postavte dostihovou dráhu podle obrázku. Diváci jsou z předmětů 3014 a 3015, plot 70, ohraničení obou drah 2048, cíl 2120, trávník 2142.



- Na start se připraví dva závodníci – kapr a myš..



- Na souřadnicích [0,4] se objeví kostka. Na té se budou střídat čísla od 1 do 3, až se zastaví na náhodně vybraném čísle. Ryba popojde o počet políček hozených na kostce.



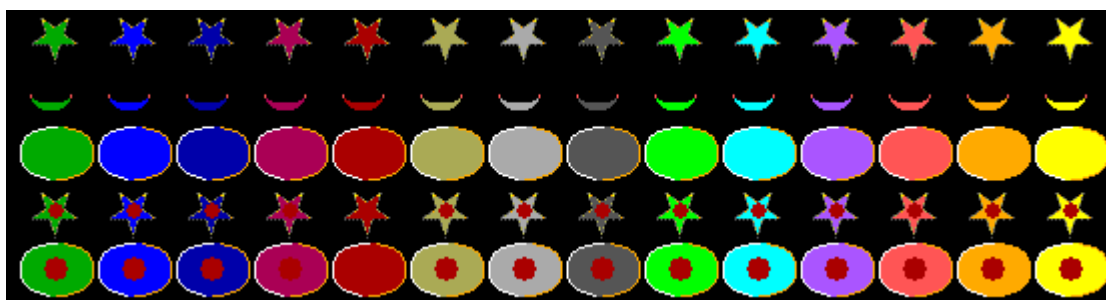
- Následuje myš, na souřadnicích [0,7] se také zobrazí kostka. Na kostce se stejným způsobem vylosuje náhodné číslo a myš popojde o daný počet políček.

- Ryba a myš se postupně střídají, dokud nedorazí na cílové políčko.
- Uprostřed obrazovky se objeví nápis „Vyhrává ...“ dle výsledku.

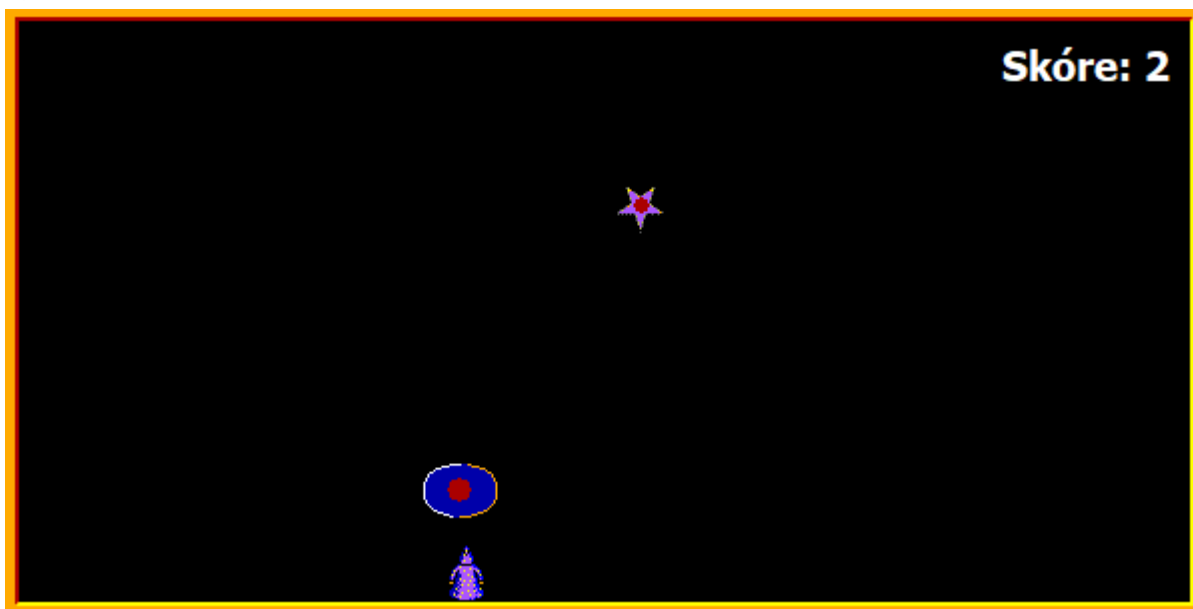


Chytačka (50 bodů)

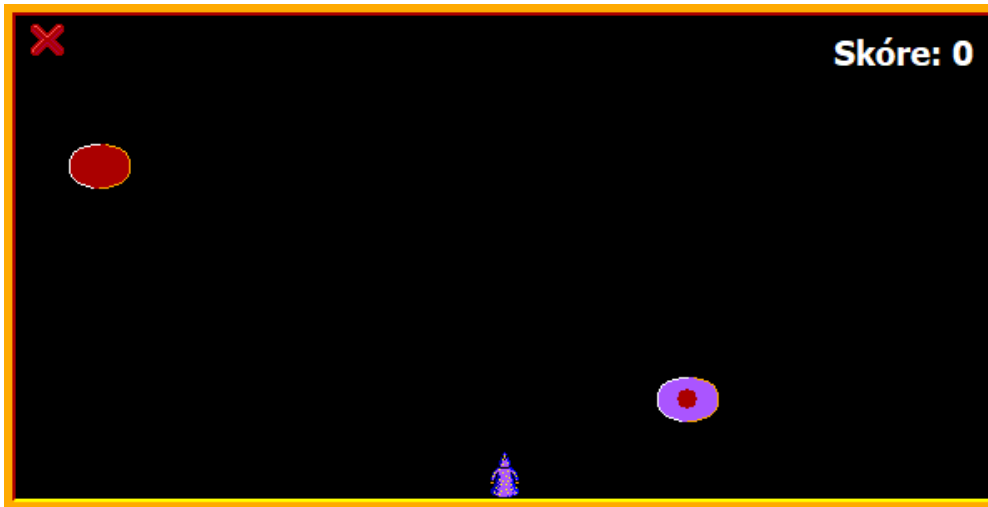
- Od shora obrazovky bude padat vánoční cukroví náhodně vybrané z následujících:



- Baltík stojí na spodní řadě otočený nahoru a pomocí šipek doleva a doprava ho lze v těchto směrech ovládat. Pokud bude Baltík v okamžiku dopadu cukroví na správném místě pod cukrovím, získává hráč 1 bod. Skóre se vypisuje vpravo nahoře.



- Pokud ovšem Baltík cukroví nechytí, vlevo nahoře se objeví červený křížek, předmět číslo 6128.



- Na začátku hry vypadnou postupně dva kousky cukroví a každý další nový kousek začne padat, když nějaký kousek dopadne.
- Hra končí, když Baltík nechytne tři kousky cukroví. Zobrazí se skóre přesně podle obrázku s nabídkou na novou hru nebo konec.

