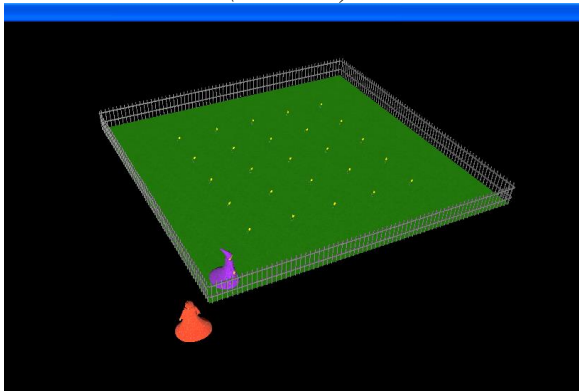




Povltavské setkání Baltíků 2009

U všech programů smíš používat jen vytvořené předměty a modely a nepoužíváš scény.

Úloha LOUKA (16 bodů)



Pracujeme v režimu 3D s Baltíkem

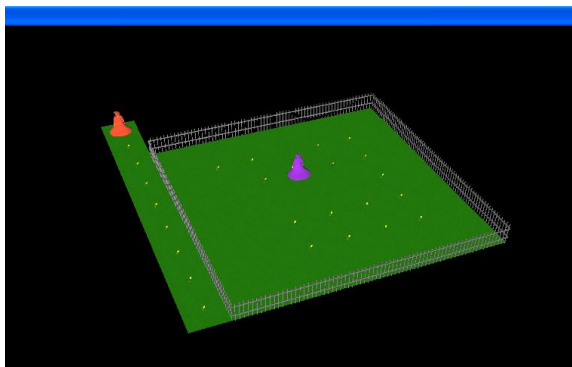
Na začátku se objeví louka s květinami 5 x 5, okolo pás louky bez květin a plot.. Modrý Baltík stojí v rohu, červený za plotem (4 body)

Balíka ovládáme šipkami z klávesnice.

Vždy, když je před květinou, sebere ji. Hned poté červený Baltík před sebe vyčaruje trávu a na ní květinu a popojde.

Když se modrý Baltík ocitne před plotem, otočí se čelem vzad. (8 bodů)

Jakmile modrý Baltík nasbírá 15 květin, program se na 2 vteřiny zastaví a pak se ukončí (4 body)



Úloha LET (15 bodů – část A 8 bodů, část B 7 bodů)

Pracujeme v režimu 3D s Baltíkem

Část A

4 různí Baltíci stavějí naráz rychlostí 7 dům (1 podlahu, 1 přízemí, 1 patro a 1 střechu)

Program čeká na stisk lávesy

Část B

Venku se objeví pták (model 1.sgpm) a vletí dovnitř libovolným oknem

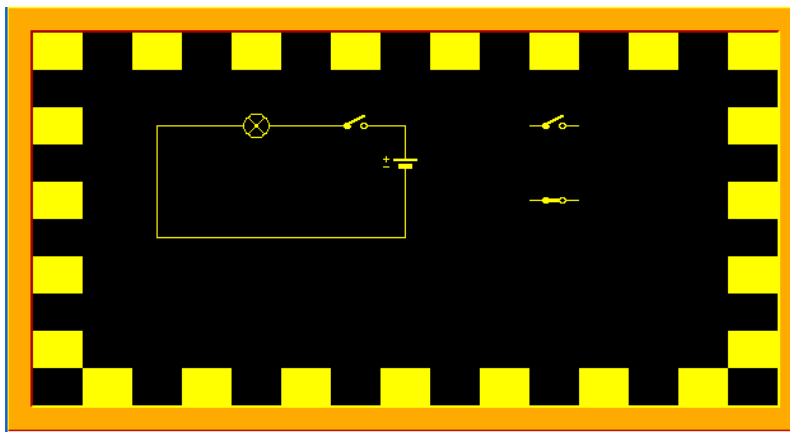
.Obletí dokola jednou vnitřek domu a tím samým oknem zase odletí a zmizí.



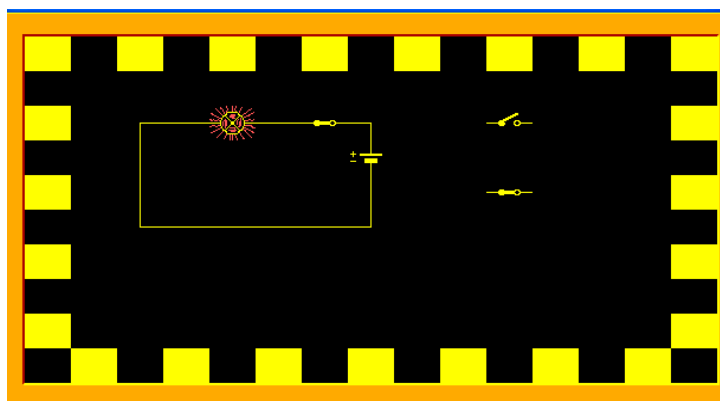
Úloha OBVOD (15 bodů – za část A 5 bodů, za část B 10 bodů)

Pracujeme v režimu 2D s Baltíkem

Část A Nejprve naprogramuj následující obrázek (vše je ve žluté barvě, předměty pro obvod jsou z banky 4)



Část B program pokračuje následovně: když klikneš myší na zavřený spínač (vpravo na obrázku) – obvod se sepne a žárovka se rozsvítí. (předmět 3085)



Když klikneš myší na otevřený spínač vpravo, zhasne a obrázek vypadá jako na začátku.



obvod se zase rozpojí, žárovka

Klikat myší na spínače můžeme do nekonečna.

Program skončí při kliknutí na klávesu K.

Pokud nebudete umět provést podmínku – když kliknu na spínač, můžete zvolit jednodušší variantu: při stisku klávesy S se obvod sepne, při stisku klávesy P se obvod přeruší. (tato varianta je za méně bodů)