

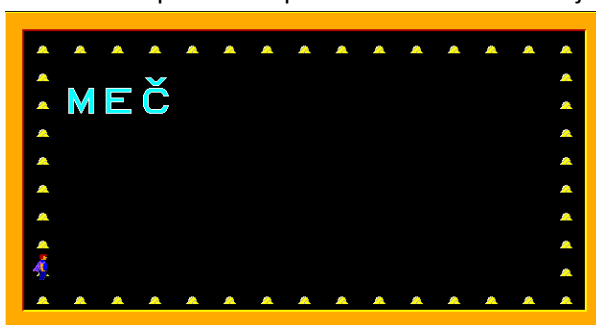
1. Úloha – výcvik samuraje (24 bodů)

- a. Každý samuraj se musí učit. V této úloze probíhá jeho výcvik.

Na ploše se najednou objeví nápis stejný jako na obrázku z písmen z banky 2.



Po stisku klávesnice nebo myši výcvik začíná. Najednou se objeví nápis: MEČ, ohrazení z pahorků – předmět 8 125 a samuraj vlevo stejně jako na obrázku.

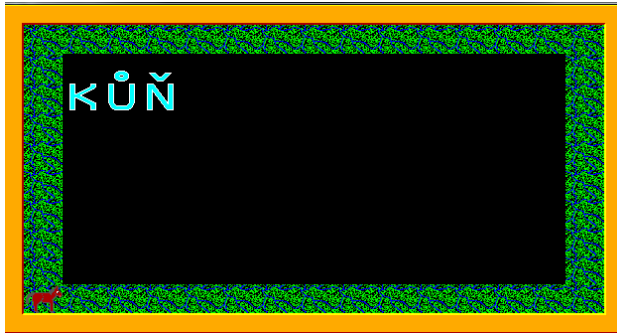


Samuraj hned vyráží rychlostí 7 – dojde přibližně doprostřed, zastaví se a drží v ruce meč. Proti němu vyjde druhý samuraj, dojde skoro k prvnímu (je mezi nimi 1 mezera na 1 předmět) a též má v ruce meč. Program opět čeká na stisk.

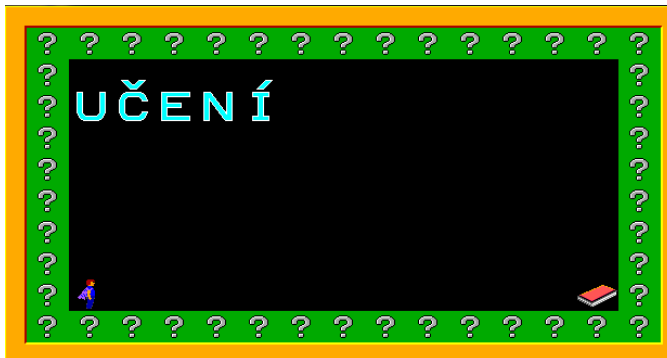


- b. Druhá část výcviku je jízda na koni. Opět se najednou objeví nápis KŮŇ a cesta z předmětu 2141. Z levého dolního rohu vyjede rychlostí 7 kůň, který projede celou zelenou cestu a vrátí se na výchozí místo.

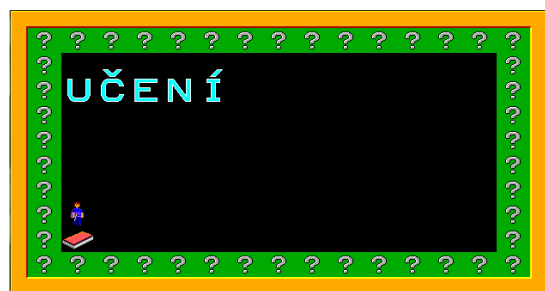
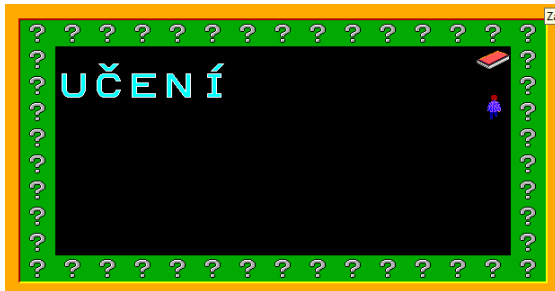
Program opět čeká na stisk klávesy nebo tlačítka myši.



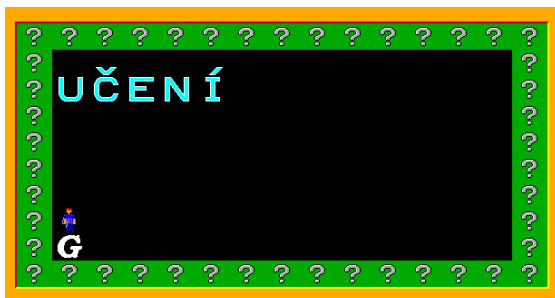
- c. Poslední a nejtěžší disciplína je i pro samuraje UČENÍ. Zase se najedou objeví nápis UČENÍ a okolo otazníky – předmět 11 025. Vlevo stojí mladý samuraj a vpravo na něj čeká učebnice – předmět 12 131. Samuraj hned vyráží rychlostí 7 ke knize.



Protože je ale učení těžké, kniha mu utíká. Vždy, když k ní samuraj dojde, uteče mu – nejprve nahoru, tam se zastaví před otazníky. Když k ní samuraj dojde, uteče mu kniha doleva, zase počká na samuraje, atd. Samuraj dohoní knihu až dole.



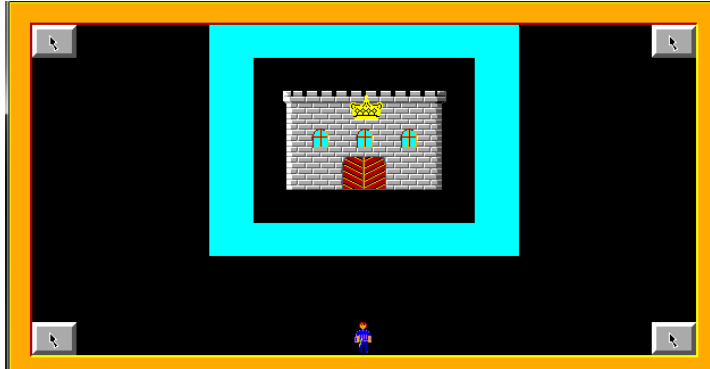
Nyní se začne učit – místo knihy se začnou postupně objevovat všechna písmena abecedy (předměty 7 001 – 7 026). Když se všechna písmena vystřídají, zmizí a objeví se nápis „TEĎ JSI SPRÁVNÝ SAMURAJ!!“. Nápis je napsán žlutým písmem o velikosti 20 bodů a je umístěn podobně jako na obrázku.



2. Úloha – dobývání hradu (32 bodů)

- a. SAMURAJ má za úkol dobýt hrad – vzít si korunu.

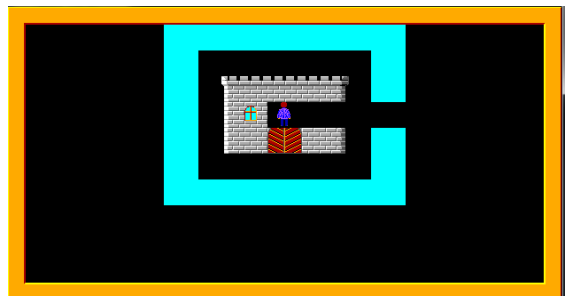
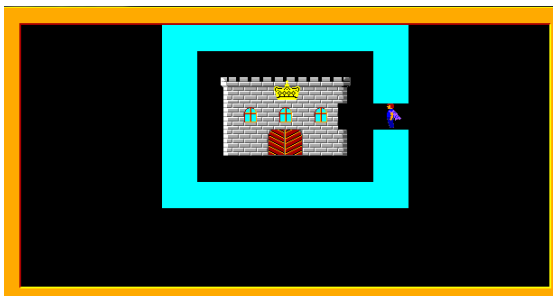
Najednou se objeví obrázek: předměty hradu jsou z banky 0, vodní příkop je předmět 145, koruna je průhledný předmět 4 139, šípy v rozích jsou předměty 2 103. Baltík = SAMURAJ stojí dole uprostřed obrazovky otočený čelem.



- b. Baltíka SAMURAJE ovládáme kurzorovými šipkami: po stisku šipky se Baltík otočí v jejím směru a popojde. Pohybuje se rychlostí 8.

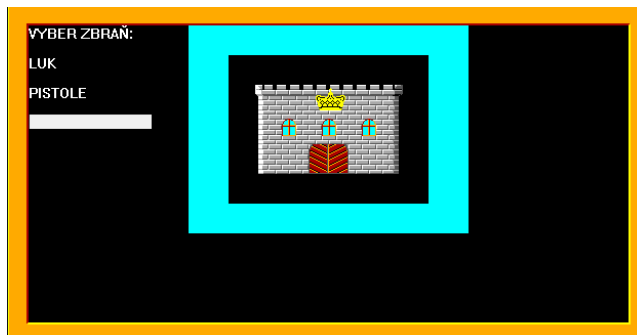
Baltík nemůže překonat žádnou překážku, dokud nesebere zbraň=šíp. Jakmile sebere 1 šíp, smí zničit jeden předmět hradu nebo příkopu.

Když se ocitne před korunou, sebere ji (zmizí pouze koruna, část hradu pod korunou bude zachována) a program se po 2 sekundách, kdy nemůžeme již s Baltíkem hýbat, sám ukončí.



- c. Vylepšete program:

na začátku bude mít uživatel možnost si vybrat zbraň, kterou použije při dobývání hradu. Nápisy: VYBER ZBRAŇ, LUK, PISTOLE budou pod sebou jako na obrázku. Pod nimi bude vstup z klávesnice. Baltík bude neviditelný.



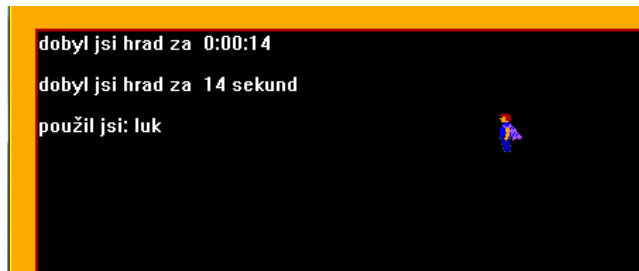
Pokud napíšeme špatné slovo, bude se stále objevovat úvodní obrazovka.

Jestliže napíšeme LUK nebo luk, objeví se šípy 2 103 stejně jako v předchozí verzi.

Pokud napíšeme PISTOLE nebo pistole, objeví se v rozích pistole – předmět 3 056.

Dále hra pokračuje stejně jako v předešlé verzi, **navíc se ale měří čas.**

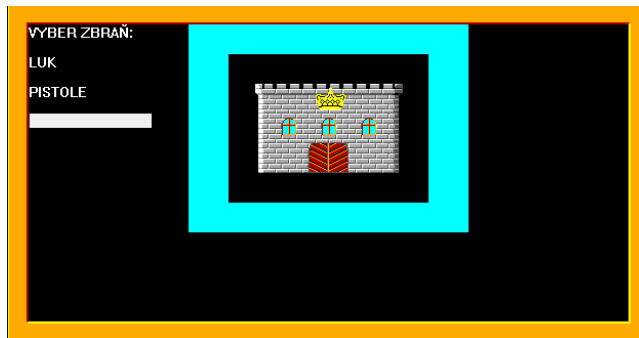
Jakmile je hrad dobyt, po 2 sekundách hra nekončí, ale objeví se nová obrazovka s údaji o čase a použité zbrani.



Čas trvání hry může být uveden upůsobem, který vám vyhovuje – na obrázku jsou vidět 2 možnosti.

Po 3 sekundách se hra vrátí na začátek a hráč může znovu vybrat zbraň a hrát od začátku. Takto se hra opakuje stále dokola.

Může se stát, že hráč hru nedokončí, (po sebrání všech zbraní zničí špatné předměty a nedostane se ke koruně), proto do hry přidejte možnost vrátit se na úvodní obrazovku – a to stiskem klávesy Z.

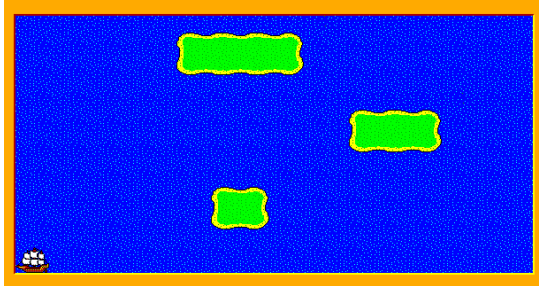


3. Úloha – ostrovy (28 bodů)

- a. V této úloze budou SAMURAJOVÉ cestovat po Japonsku, které se skládá z více než 3 000 ostrovů různých velikostí.

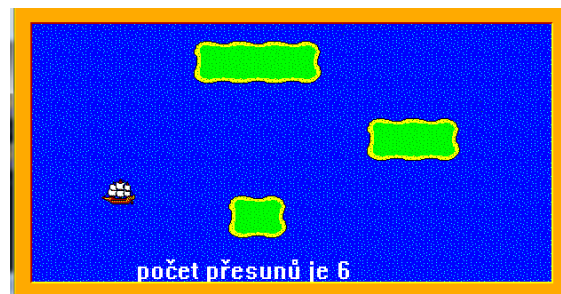
Na Baltíkově ploše se najednou objeví moře (z předmětu 1147) a 3 různě velké ostrovy. Největší ostrov (uvnitř jsou za sebou 3 předměty 1122) je na náhodném místě v horní třetině. Menší je na náhodném místě ve třetině pod ním a nejmenší je na náhodném místě v další třetině. Spodní řádek je volný. Ostrovy jsou všechny celé viditelné (nepřesahují přes okraje)

V levém dolním rohu je loď SAMURAJŮ. (předmět 12 061)



- b. Loď SAMURAJŮ se pohybuje na místo, kam klikneme myší. Ale pozor, když klikneme dovnitř ostrova (předmět 1122), loď se nepohne. (pokud se ale při pohybu musí přejet ostrov, loď ho přejede - tento problém neřešte).

Počet přesunů lodi se zaznamenává v dolním řádku bílým písmem o velikosti 20. Samurajové se smí přesunout pouze 10x.



- c. Po posledním přesunu program počká 1 sekundu a pak se na prázdném moři postupně (jako kdybychom psali tužkou) objeví zjednodušený znak SAMURAJŮ - skutečný je na obrázku vpravo.

Výsledný znak by měl vypadat podobně jako zde:

侍

