

Úloha 7 – kategorie D – do 4.3.2019

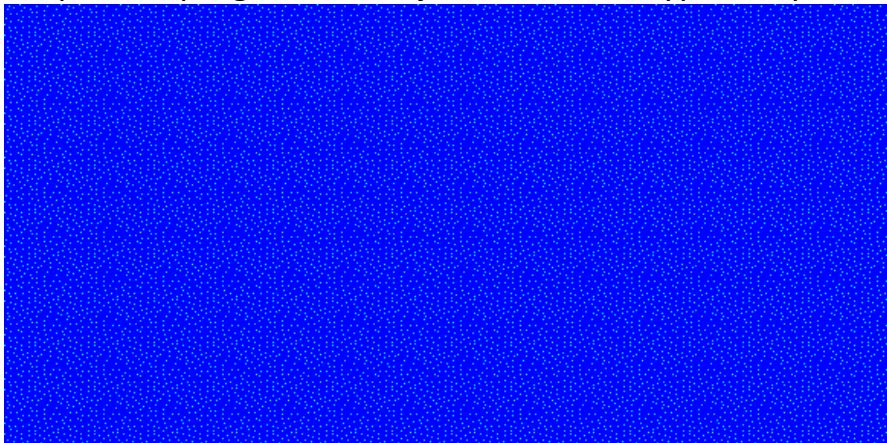
Úlohu pojmenujete 7D_ JmenoPrimeni. bpr

Dnes se zaměříme hlavně na POMOCNÍKY. Většinou si s nimi můžeme ušetřit hodně práce a zároveň se pak stává program mnohem přehlednější a dostaneme za něj i vyšší koeficient.

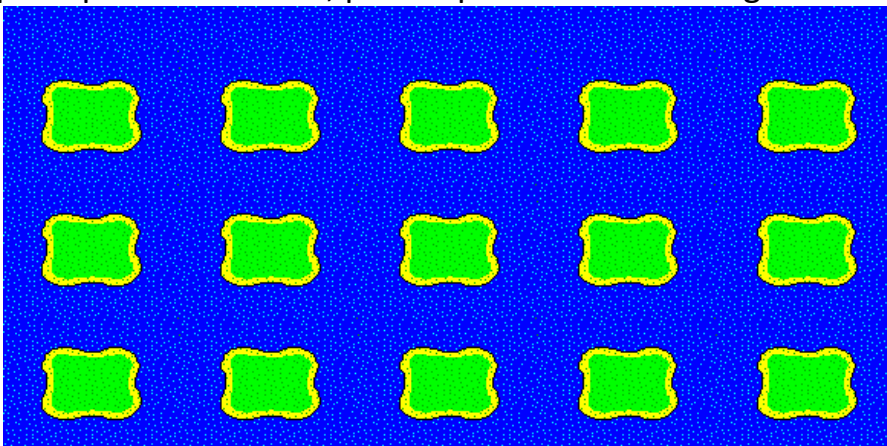
Podívejte se na video, jak by měla vypadat i správná úprava pomocníka.

Vytvoříme si jednoduchou logickou hru. Smyslem hry je skočit na každý ostrůvek a nezablokovat si cestu

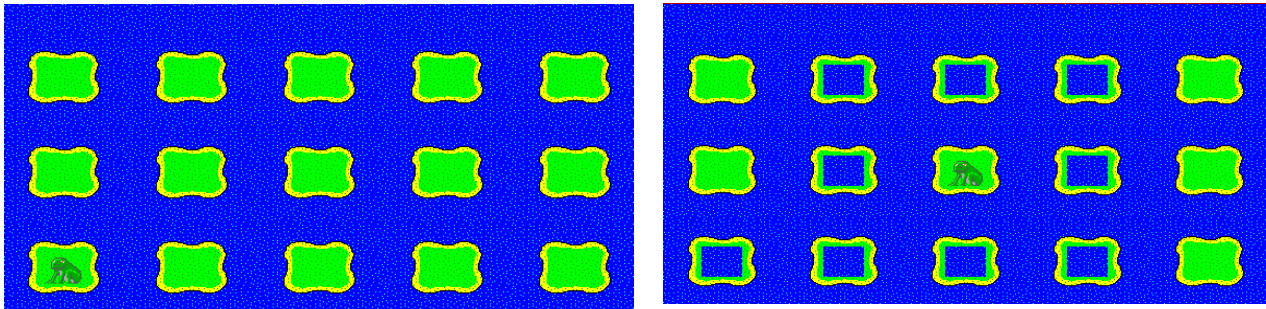
1. Na začátku programu vytvořte „hlavičku“ z komentáře, kde bude napsáno vaše **jméno a příjmení, organizace, ve které se učíte Baltíka a kategorie**. (1 bod)
2. Po spuštění programu se objeví obrazovka vyplněná předměty 1147 (1b)



3. Po stisku libovolné klávesy vyčaruje Baltík rychlostí 7, bez obláčku postupně 15 ostrůvků, přesně podle obrázku. Program čeká na stisk. (5b)



4. Na náhodném ostrůvku se objeví žába (12109). Žábu ovládáme šipkami, když stiskneme šipku vpravo, žába se přemístí na ostrůvek směrem doprava, ostrůvek, který opouští zůstane poškozený vodou (předmět 1149) ostatní šipky reagují obdobně. Pokud požadovaným směrem není ostrůvek, nebo je tam ostrůvek poškozený vodou . program končí. (5b)



5. Smaže se obrazovka, a pokud byla žába postupně na všech ostrůvcích – objeví se nápis: Vyhrál jsi, jinak Prohrál jsi.
Velikost a typ písma nerozhoduje, výsledek musí být čitelný. (2b)

