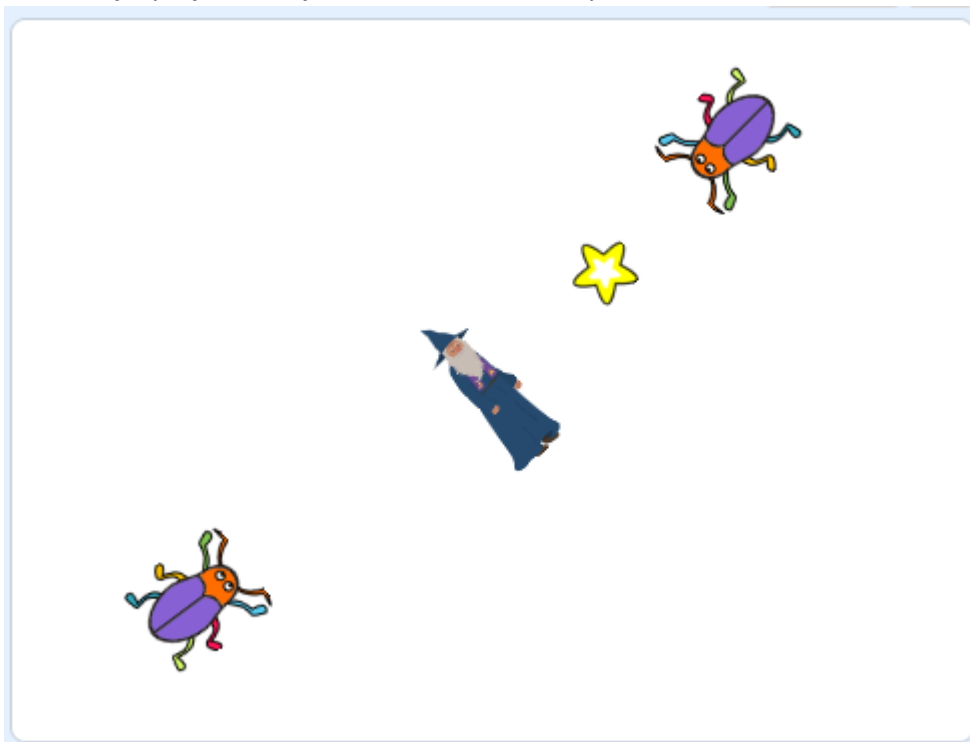


## Úloha 7 – kategorie E, F – do 15. března 2021

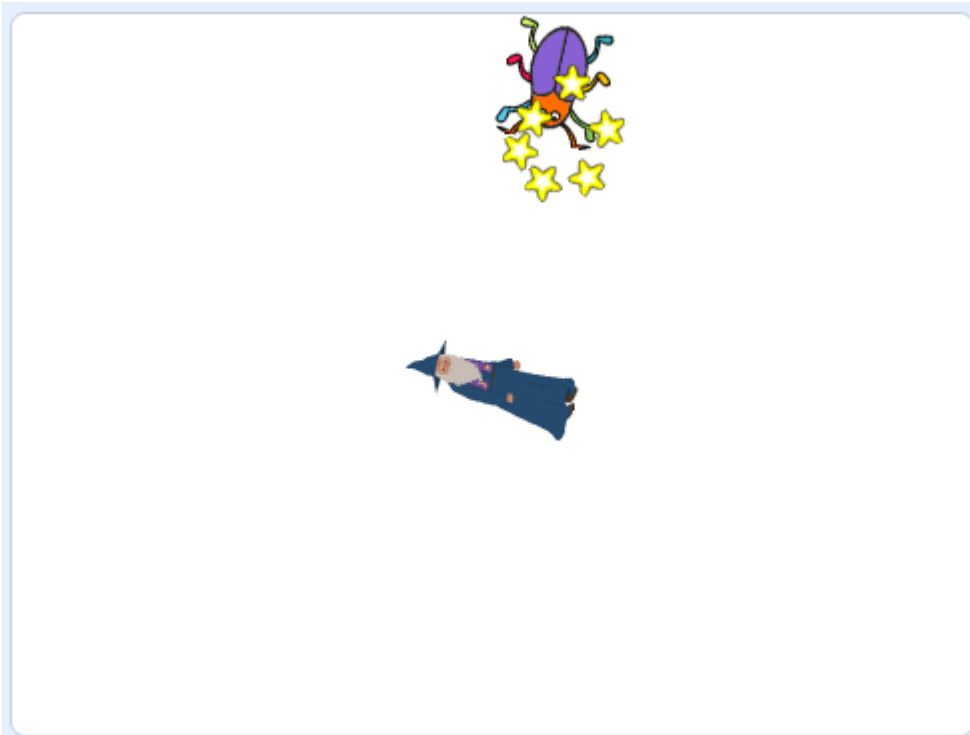
Program pojmenuj **7E-JmenoPrijmeni.sb3** nebo **7F-JmenoPrijmeni.sb3** (případně **.sb2** – záleží na verzi tvého Scratche), nepoužívej v pojmenování diakritiku. Jméno a příjmení bude tvoje.

Na začátku programu vytvoř „**hlavičku**“ z poznámky, kde bude napsáno tvé jméno a příjmení, organizace, ve které se učíš Scratch a kategorie, ve které soutěžíš.

- 1) Na začátku hry je uprostřed obrazovky postava čaroděje (Wizard). Pomocí šipek doleva a doprava jím hráč otáčí kolem jeho osy, ale čaroděj přitom zůstává na místě. **(1 bod)**
- 2) Ve hře se budou objevovat nepřátelé – brouci (postava Beetle), v náhodných intervalech od jedné do pěti vteřin. Objevují se na náhodných pozicích blízko okraje obrazovky (nesmí být u čaroděje blíže než 100 souřadnic každým směrem). Když se brouk objeví, vteřinu počká a pak se začne pohybovat rovně směrem k čarodějovi. Když brouk narazí do čaroděje, zmizí. **(2 body)**
- 3) Při stisku klávesy mezerník se u čaroděje objeví kouzlo (postava Star) a začne se pohybovat rovně tím směrem, jakým je čaroděj otočen. Ve hře může být více kouzel zároveň. **(2 body)**



- 4) Když kouzlo narazí na okraj obrazovky, zmizí. Když cestou narazí do brouka, tak po srážce zmizí brouk i kouzlo, ale vytvoří se efekt – tam, kde zmizelo, se objeví šest malých kouzel (o poloviční velikosti než původní). Tato malá kouzla se rozletí rovnoměrně na všechny strany – každé vteřinu poletí rovně a pak zmizí. **(4 body)**



- 5) Při stisku klávesy mezerník má čaroděj nataženou ruku (čaruje, viz kostýmy), zpátky ji vrátí, teprve až klávesu pustíme. **(1 bod)**

Všem postavám nastavte vhodnou velikost, aby se vešly na obrazovku a hra bez problémů fungovala.