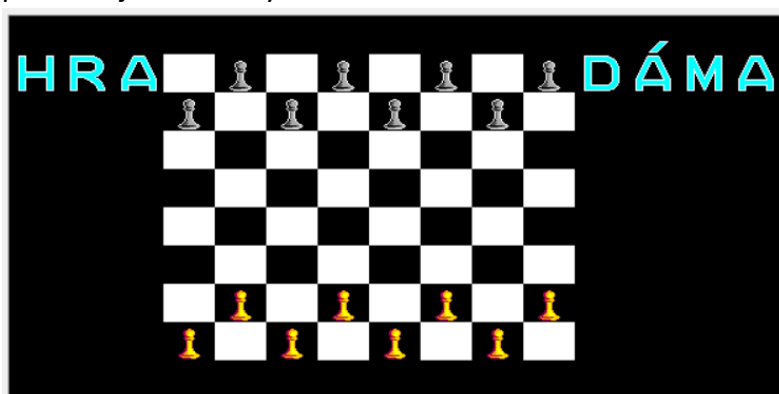


## Úloha 5 – kategorie C - do 15. ledna 2023

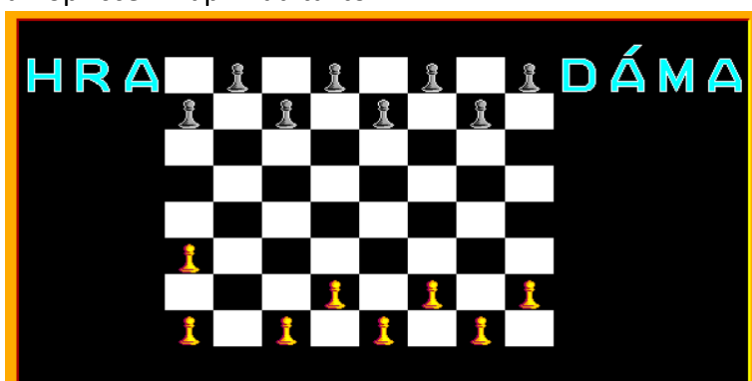
ukázka úlohy 5C - <https://youtu.be/zx4h1XpYQRE>

1. Otevři si nový program v Baltíkovi a pojmenuj: „5C\_JmenoPrijmeni“
2. Nasimulujeme si hru „DÁMA“ .  
Naprogramuj přesně stejný obrázek šachovnice s figurkami pro hru dáma.  
Figurky jsou předměty číslo: 3127 a 3121.  
písmena jsou z banky číslo 2.

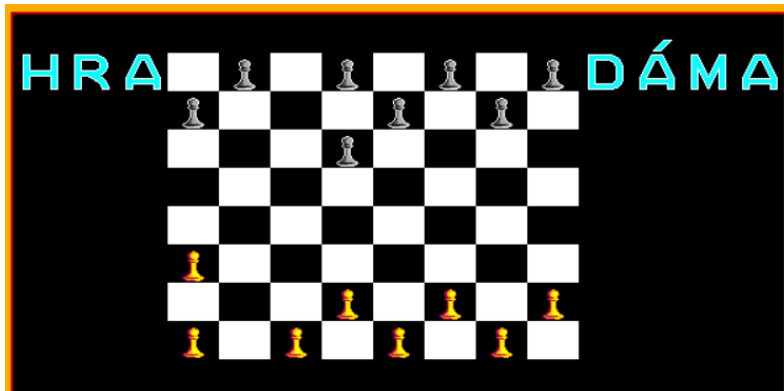
(2 body)



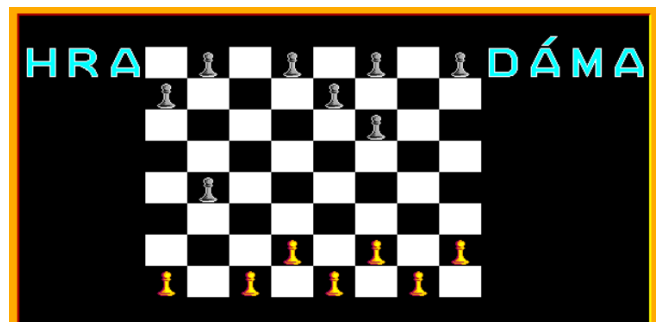
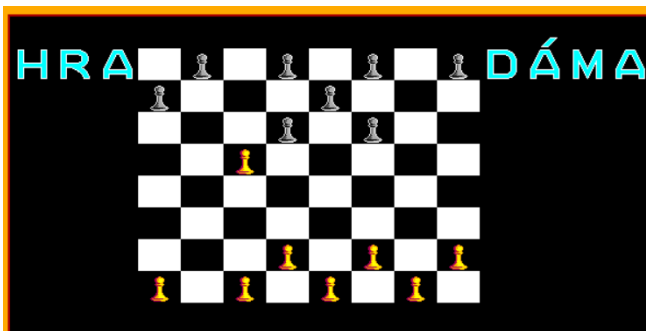
3. TVÝM ÚKOLEM JE NASIMULOVAT **libovolnou** PARTII HRÁČŮ PODLE PRAVIDEL DÁMY.  
(přesouváš figurky libovolně na správná místa – smažeš, vyčaruješ. Např. pomocí souřadnic, nebo bude chodit neviditelný Baltík a čarovat. )
4. PRAVIDLA:  
Figurky se pohybují pouze po černých polích,  
vždy po úhlopříčce o jedno pole (výjimka je přeskočení figurky),  
po každém tahu bude program čekat na stisk klávesy nebo tlačítka myši.
  - Začne bílý hráč, libovolnou figurku přesuň směrem NAHORU na černé pole po úhlopříčce – například takto.



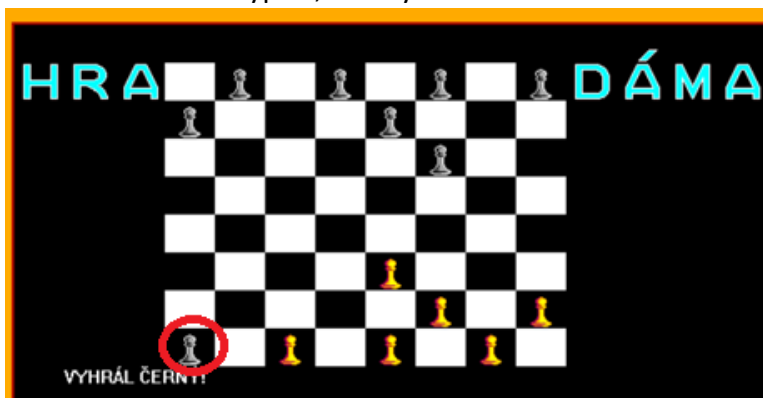
- Pokračuje černý hráč – nějakou figurku přesuň na černé pole po úhlopříčce směrem DOLU, např. takto:



- Dále se střídají tahy – bílý, černý,....
- Alespoň JEDNOU musí nastat situace, že figurka SEBERE soupeřův kámen, a to tak, že jej přeskočí.  
příklad: na obrázku – na tahu je černý, přeskočí a sebere bílý kámen



- Naše hra „DÁMA“ = program končí, když se některá figurka dostane na základní (krajní) řadu soupeře
- na dolní řádek se vypíše, kdo vyhrál



(8 bodů)

V PŘÍŠTÍM PROGRAMU BALTÍKOVINY Č. 6 SI VYZKOUŠÍME HRU ZJEDNODUŠENĚ  
NAPROGRAMOVAT