

Úloha 9 – kategorie C - do 19. března 2023

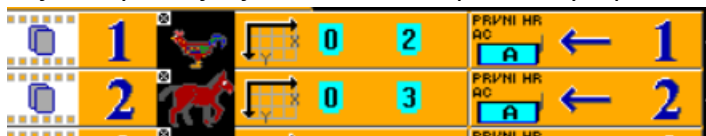
ukázka úlohy 9C - https://youtu.be/FOYro_Ow50w

1. Otevři si nový program v Baltíkovi a pojmenuj: „9C_JmenoPrijmeni“
2. **Koeficient za přehlednost a efektivitu od 1.00 do 2.00 (může 2x zvýšit počet bodů)**
3. BITVA dvou hráčů

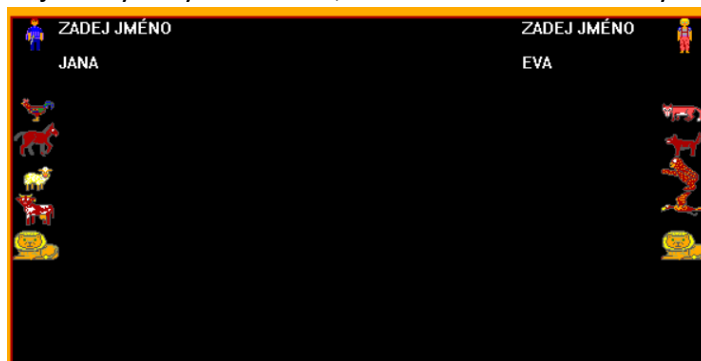
- Na obrazovce se objeví 2 hráči (figurky si vyberte)
- Nápis „ZADEJ JMÉNO“
- Postupně 2 vstupy z klávesnice pod jednotlivými hráči
- Jméno, které zadáme, se objeví na stejném místě jako vstup z klávesnice
NÁPOVĚDA – pracujeme s řetězcovými proměnnými (pro texty)



- HNED poté se objeví u každého hráče 5 zvířecích bojovníků. (NÁPOVĚDA: bojovníky zadejte jako animované předměty a přiřadte jim čísla)



- Bojovníky si vyberte sami, u každého hráče musí být JEDEN LEV (př.12107)

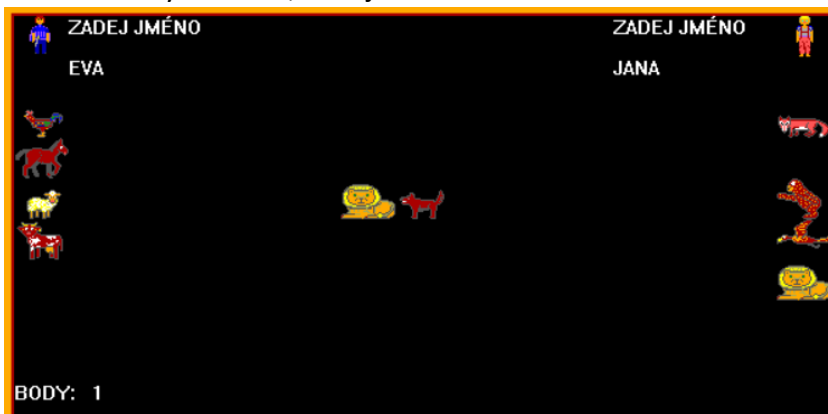


(5 bodů)

4. Nyní bude probíhat souboj
 - Každý hráč vyšle NÁHODNĚ jedno zvíře (animovaně se přemístí zhruba doprostřed)



- Pokud hráč vyšle LVA, připíše se mu bod
- Pokud oba vyšlou jiné zvíře, nikdo bod nezíská
- Pokud oba vyšlou LVA, získají bod oba



- Body se vypisují pod skupiny hráčů
- Hra proběhne 5x
- Jméno vítěze napište na obrazovku VELIKOSTÍ 20 ŽLUTOU BARVOU
- Pozor – bitva může skončit i remízou



(7 bodů)