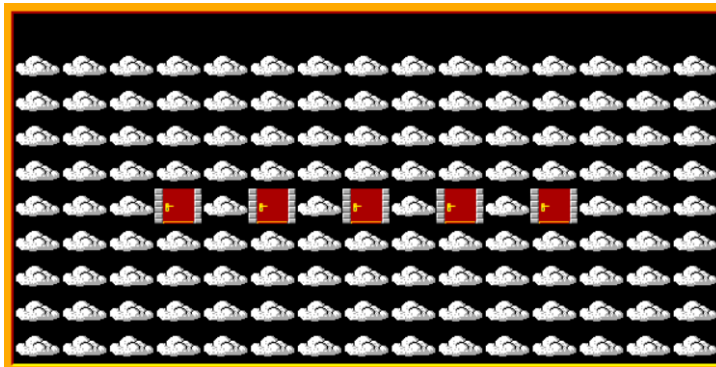


Úloha 7 – kategorie C - do 25. února 2024

<https://youtu.be/Dk77lygzUog>

1. Otevři si nový program, který nazveš 7C_JmenoPrijmeni (tvoje jméno a příjmení)
2. **V této úloze budeš pouze programovat**
program je hra, ve které budeš hledat sněhuláka za zavřenými dveřmi
3. Nejprve se kdekoli na obrazovce objeví nápis: NA KOLIK POKUSŮ NAJDEŠ SNĚHULÁKA?

Po 2 sekundách (-2000 ms) program pokračuje scénou přesně podle obrázku. Kromě horního řádku jsou všude mraky a na místech podle obrázku jsou patery dveře



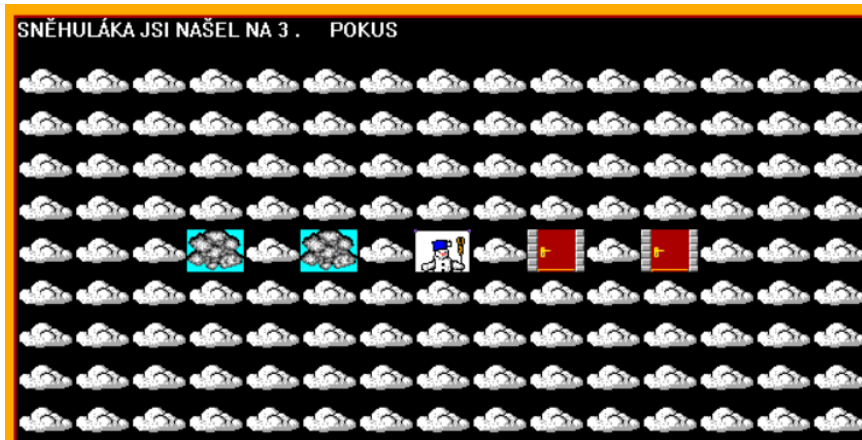
(2 BODY)

4. Za jedněmi náhodnými dveřmi se bude skrývat hlava sněhuláka (předmět č. 12 075) a za ostatními voda (předmět č. 8145).
 - Úkolem hráče je kliknout levým tlačítkem myši na dveře, za kterými se skrývá hlava sněhuláka
 - Pokud hráč klikne myší na špatné dveře, objeví se místo nich voda (předmět 8 145) a v horním řádku nápis „SAMÁ VODA“



- Může otevírat (klikat myší) na další dveře

- Když hráč klikne na správné dveře, objeví se sněhulák a nahoře nápis „SNĚHULÁKA JSI NAŠEL NA ... POKUS“



(8 BODŮ)

5. po 2 sekundách (-2000 ms) se program opakuje od začátku

- hra se opakuje do nekonečna

(2 BODY)

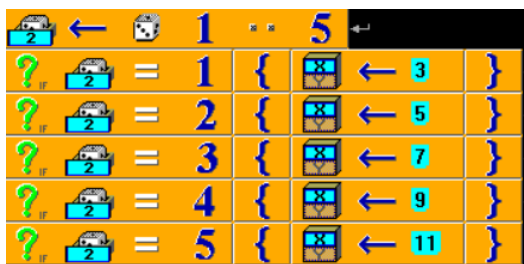
6. Bude se hodnotit přehlednost a efektivita programu

Koeficient za přehlednost a efektivitu od 1,00 do 2,00 (může 2x zvýšit počet bodů)

Program ulož a odešli jako bpr - [7C_JmenoPrijmeni.bpr](#)

Nápověda:

náhodné souřadnice pro umístění sněhuláka – např.:



Použití v programu

