

## Úloha 7 – kategorie B - do 2. března 2025

<https://youtu.be/V4nexgw0h0U>

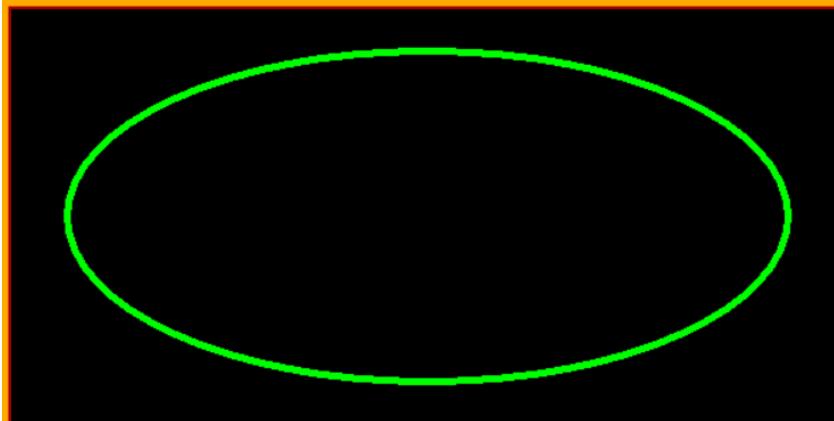
1. Otevři si nový program, který nazveš 7C\_JmenoPrijmeni (tvoje jméno a příjmení)  
V celém programu nebudeš používat scény ani si kreslit vlastní banky. Program odevzdáš jako **7C\_JmenoPrijmeni.bpr**.
2. Po spuštění programu se objeví podobný obrázek  
- je to **MENU pro zahájení programu**



(2 BODY)

3. Baltík bude v celé úloze neviditelný.
4. Když klikneme na nabídku RYBNÍK, objeví se přibližně stejný obrázek rybníka (tloušťka čáry je 5, barva zelená (Baltíkova barva č. 9))

(1 BOD)



5. Nyní budeme program ovládat klávesami L, V, T, M
  - Když stiskneme klávesu L (led), **rybník se vybarví bíle**
  - Když stiskneme klávesu V (voda), rybník se vybarví **světle modře**
  - Když stiskneme klávesu T (tání), rybník se **vybarví bíle s prasklinami** (předměty č. 8146)
    - Praskliny budou na náhodných místech, ale nesmí být vně rybníka,
    - Bude jich maximálně 5 (mohou se přečarovat)
  - Tato část programu se opakuje, dokud nestiskneme klávesu M
  - **když stiskneme klávesu M, program se vrátí do MENU**
6. Když klikneme na nabídku POČASÍ, objeví se přibližně stejný obrázek -

(4 BODY)

čára tloušťky 15 a barvy hnědé (Baltíkova barva číslo 5) znázorňuje most (1 BOD)



7. Nyní budeme program ovládat klávesami S, D, M

- Když stiskneme klávesu S (sníh) , **spadne vločka** (předmět 7029) a plocha pod mostem se **vybarví bíle**
- Když stiskneme klávesu D (děšť) , **spadne kapka** (předmět 7027) a plocha pod mostem se **světle modře**
- Vločky a kapky budou **padat kolmo dolů z náhodných míst**
- Tato část programu se opakuje, dokud nestiskneme klávesu M
- **když stiskneme klávesu M, program se vrátí do MENU (4 BODY)**

8. když se vrátíme do MENU,

- můžeme opět zvolit, zda klikneme na RYBNÍK nebo na POČASÍ
- program se opakuje do nekonečna (2 BODY)

Program ulož a pošli jako bpr – [7C\\_JmenoPrijmeni.bpr](#)