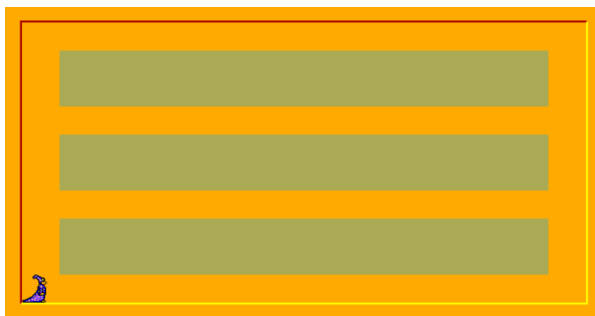


Úloha 1 – Drátkování, zavádění

20 bodů

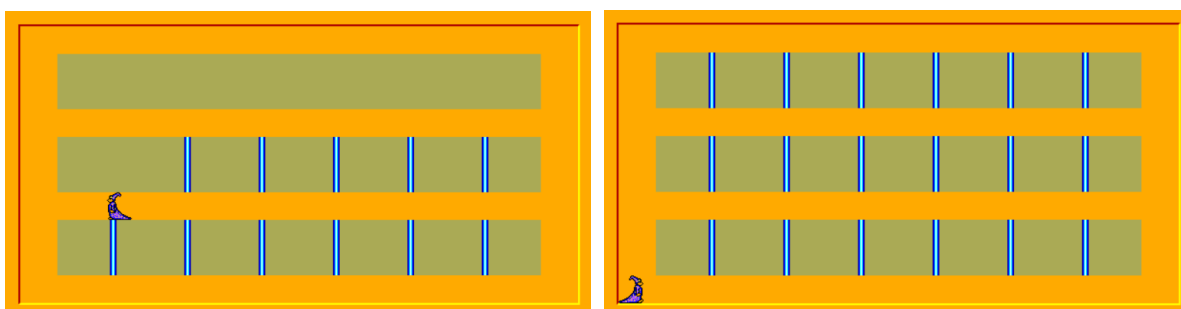
- a. Na obrazovce se objeví chmelnice (předmět 141) s cestami (předmět 148) přesně podle obrázku. Baltík čeká v levém dolním rohu na stisk klávesy nebo tlačítka myši.

5 bodů



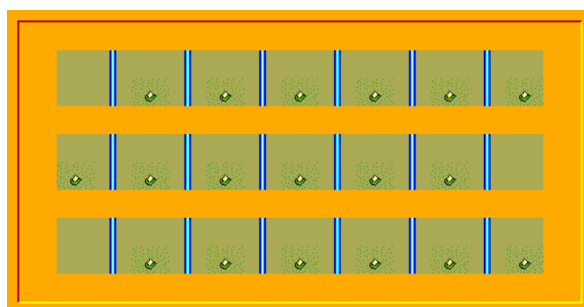
- b. Baltík bude drátkovat – zavádět drátky, kolem kterých se bude otáčet chmel. Prochází chmelnicí po cestách a dává drátky (průhledný předmět 1058) na stejná místa jako na obrázku. Po konci své práce dojde zpět do levého dolního rohu a čeká na stisk klávesy nebo tlačítka myši.

5 bodů



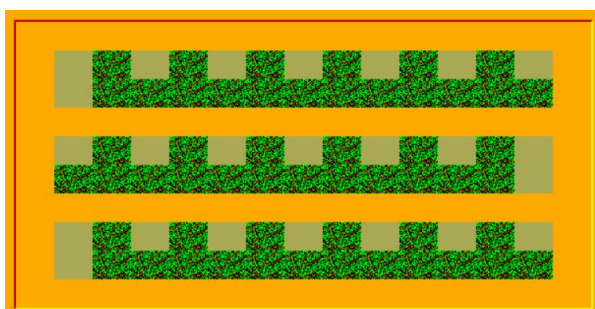
- c. Teď musí Baltík projít chmelnicí znovu ještě jednou. Tentokrát bude vedle drátku zavádět chmel (předmět 1111 s průhledností barvy č. 9). Až zavede chmel podle obrázku, odejde do pravého horního rohu a zmizí. Program čeká na stisk klávesy nebo tlačítka myši).

5 bodů



- d. Po stisku klávesy nebo tlačítka myši uvidíme chmelnici, kde už chmel porostl všechny drátky (místo rostlin i drátků vyčarujte předmět 2142).

5 bodů



Úloha 2 – Pivko

30 bodů

a) Program pojmenuj uloha2

b) Načti scénu uloha2 99

Na políčkovou souřadnici X2, Y1 vypiš zeleným písmem Tahoma o velikosti 14 nápis: Z čeho se vyrábí pivo?
Klikni na předmět

2 body



c) Ingredience voda, ječmen, kvasnice a chmel budou fungovat takto:

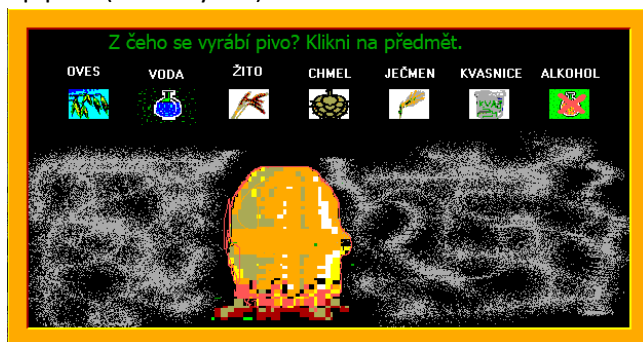
Když na ně někdo klikne, tak se pomocí automatické animace přemístí do kotle. Animace bude průhledná a bude trvat 2000 ms (za každou animaci 3 b)

12 bodů



d) Pokud klikneš na Ingredience, které do piva nepatří (oves, žito, alkohol), tak se přeškrtnou průhledným předmětem 1133 a program pípne. (za každý 2 b)

6 bodů



Další ošetření programu:

e) Když někdo klikne podruhé na ingredienci, která už v kotli je – objeví se na políčkových souřadnicích X1 a Y9 červený nápis : stačí 1x, nápis bude opět písmem Tahoma velikost 14

Program pípne a po 1000 ms nápis zmizí

3 body



- f) Když budou umístěny všechny 4 správné ingredience v kotli, bez ohledu na to, co se dělo s ostatními programy skončí bílým nápisem písmo Tahoma vel 20 : všechny ingredience jsou správně. **5 bodů**



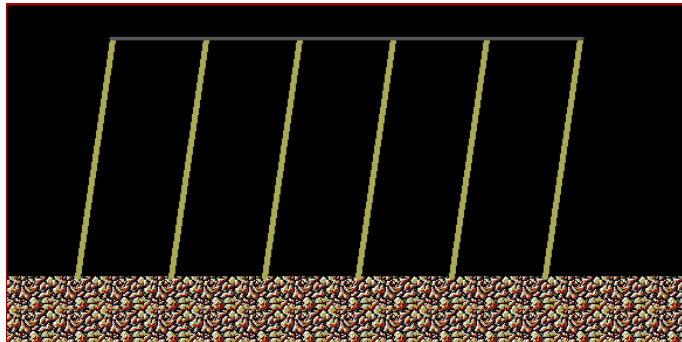
- g) Pod nápisem bude závěrečná obrazovka s kotlem i s případně přeškrtnutými předměty, podle poslední hry. **2 body.**

Úloha 3 – Chmelnice

35 bodů

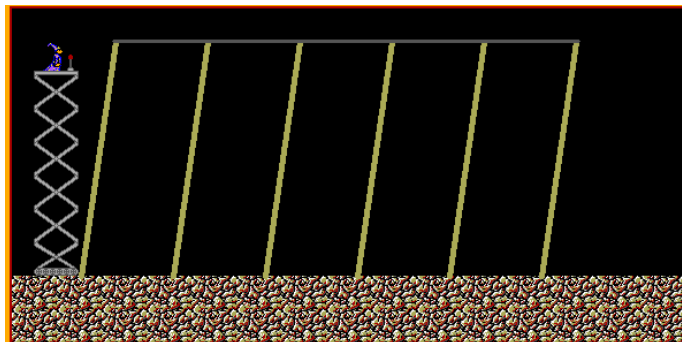
- a) Na začátku programu se na obrazovce objeví chmelnice s 6 sloupy, tak jak je na obrázku. Dva nejspodnější řádky obrazovky jsou vyplněny hlínou (předmět 2140). Sloupy chmelnice jsou čáry tloušťky 5, barva 6. První sloup se dotýká země na souřadnicích x 60 y 232 a končí ve vzduchu na souřadnicích x 90 y 29. Každý další sloup je vždy posunut o 80 px vpravo. Sloupy jsou na vrchu spojeny drátem, čára tloušťky 3, barva 8, která vede ze souřadnic x 88 y 28 na souřadnice x 492 y 28. Program čeká na stisk tlačítka nebo klávesy myši.

5 bodů



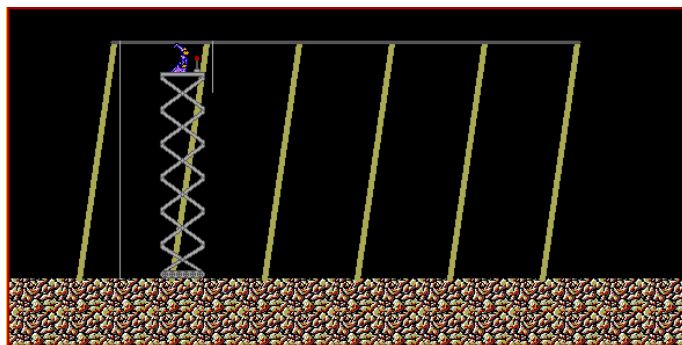
- b) Po stisku vyjede z pravého okraje obrazovky Baltík na zdvihací plošinu. Baltík je předmět 9001 a zdvihací plošina se skládá z plošiny (předmět 14002), 5 spojovacích částí (předmět 14017) a podvozku (předmět 14032). Všechny předměty i s Baltíkem se pohybují současně.

7 bodů



- c) Plošina se zastaví u vršku každého sloupu, odkud Baltík spustí k zemi drátek (bod tloušťky 2, barva 7). První drátek je postupně objevující se čára ze souřadnic x 96 y 28 do souřadnic x 96 y 232. Každý další drátek je posunut o 80 px vpravo.

8 bodů

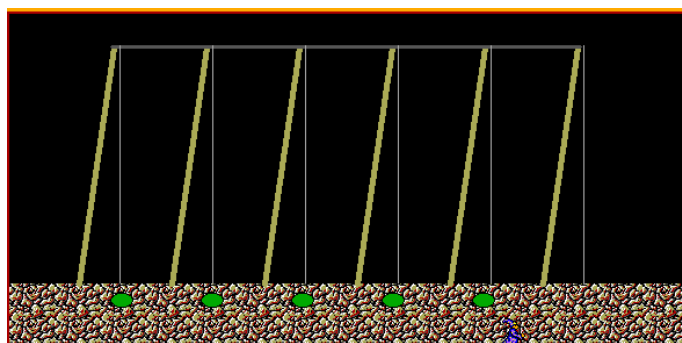


- d) Poté co Baltík přejede celou obrazovku a zajede za okraj a program bude čekat na stisk klávesy nebo tlačítka myši.

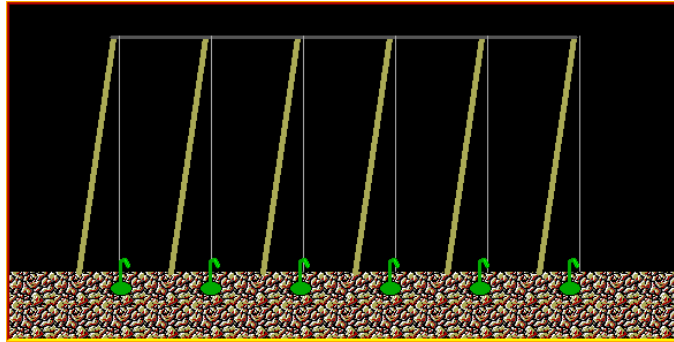
1 bod

- e) Po stisku Baltík vyběhne z levého dolního rohu rychlostí 7 a zasadí chmel pod každý drátek (předmět 14034). Baltík zmizí v pravém dolním rohu.

4 body



- f) Po uplynutí 1 sekundy chmel povyroste (předměty 14020 a 14035). Po uplynutí další sekundy chmel znovu povyroste (předměty 14006, 14021 a 14036). **5 bodů**



- g) Dál chmel poroste tak že se po dobu 4 sekund každou sekundu objeví další část chmele. Program čeká na stisk klávesy nebo tlačítka myši. **5 bodů**

