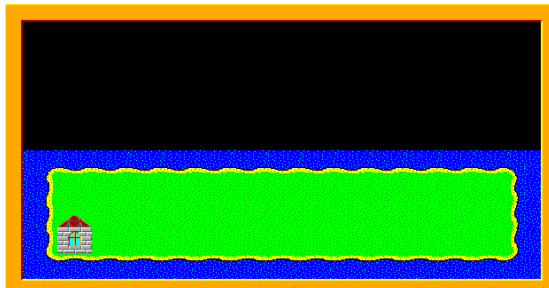


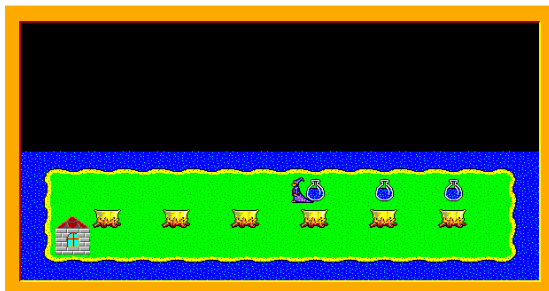
Povltavské setkání Baltíků – 12. ročník (13. – 14. 10. 2017)

1. Úloha – pirátský tábor (20 BODŮ)

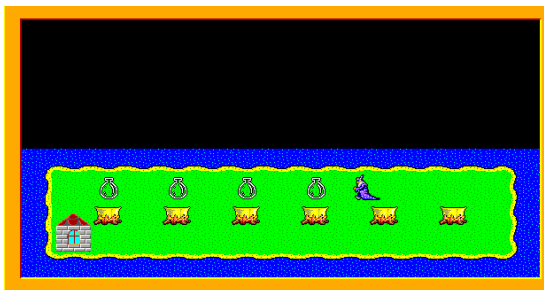
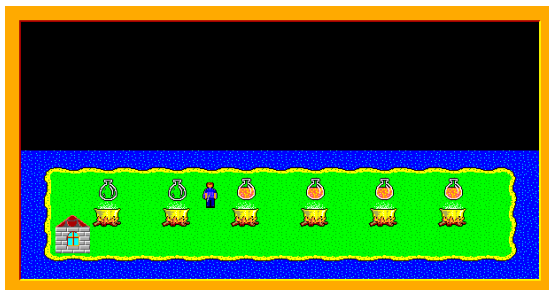
- a. Na Baltíkově ploše se objeví velký pirátský ostrov přesně jako na obrázku, je tvořen předměty z banky 1. Na ostrově vlevo dole je domek z předmětů 102,72. Baltík je neviditelný, program čeká na stisk klávesy nebo tlačítka myši.



- b. Po stisku vyjde z domku pirát Baltík, který připraví nádobí na vaření. V dolní řadě vyčaruje rychlostí 7 šest kotlíků (předmět 1129) a to tak, že na ně při čarování nesmí stoupnout, aby se nespálil. Nad ně pak vyčaruje baňku s vodou (předmět 1113). Na kotlíky při čarování už stoupnout může. Dojde do domku a zmizí. Program čeká 1000 ms, pak pokračuje. Z domku vyjde starý pirát Baltazar, zatopí v kotlích a uvaří guláš. Postupuje přesně jako před ním Baltík. Rychlostí 7 vyčaruje kotel předmět 1130 a pak červenou baňku – předmět 1114.



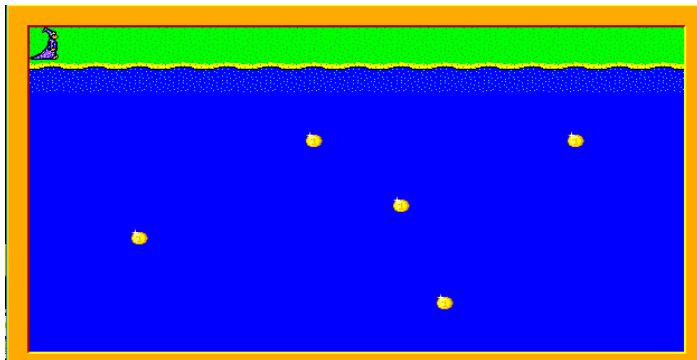
- c. Nyní z domku vychází piráti. Pirát je předmět 9101 a další. První pirát vyjde z domku, dojde k prvnímu guláši a sní ho (vyčaruje místo něj předmět 1112). Nesmí stoupnout na žádný kotel. Zajde zpět do domku, zmizí. Po 1000 ms vyjde druhý pirát a sní další guláš a vrátí se do domku. Takto vyjde celkem všech 6 pirátů a sní všechny guláše. Po další 1 000 ms vyjde z domku opět starý pirát Baltazar a uklidí. Kotle zase vyhasnou (předmět 1129) a všechny baňky zmizí (vyčaruje místo nich trávu předmět 1122). Pravidla jsou stejná jako v bodě b.



2. Úloha – hledání pokladu (30 BODŮ)

- a. Piráti potopili hodně lodí, takže v moři je spousta pokladů. Pirát Baltík by chtěl nějaké vylovit. Na Baltíkově ploše se objeví modré moře (barva 2 nebo předmět 137). V horní řadě bude tráva - předmět 1122 a ve druhé řadě bude předmět 1137.

Ve vodě bude rozmístěno na náhodných místech 5 zlatých mincí - předmět 1030. Může se stát, že se mince „přečarují“. Baltík bude stát v levém HORNÍM rohu na louce.



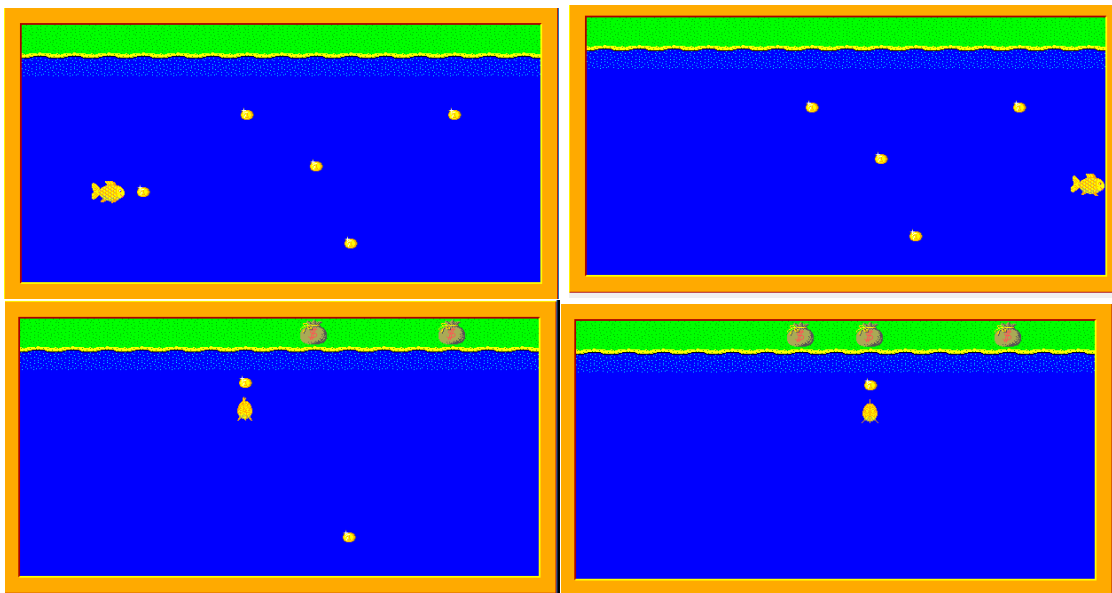
- b. Nyní bude Baltík lovit poklad.

Pokud bude chodit po trávě, bude to Baltík, pokud bude v moři, bude změněn na rybu (předmět 10 101 a další).

Baltíka ovládáme z klávesnice kurzorovými šipkami – na stisk šipky se Baltík otočí v jejím směru a popojde rychlostí 7.

Baltík loví mince takto: když dojde před minci a stiskneme příslušnou klávesu = šipku – Baltík posune minci v jejím směru a sám se také posune. Může se stát, že minci vyhodí z obrazovky doleva, doprava nebo dolů.

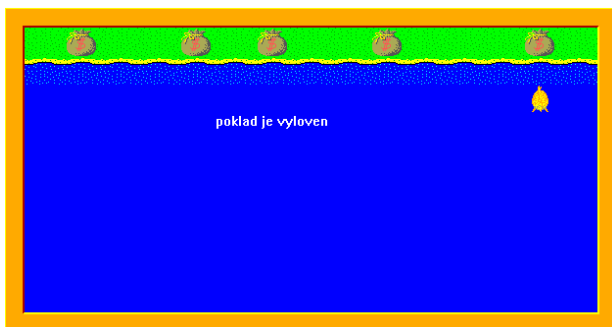
Jakmile minci vysune nahoru na trávu, mince se změní v pytel a dále se s tímto předmětem nedá posunovat. Může se stát, že minci hodí do stejného pytle.



- c. Když Baltík vyloví všechny mince, objeví se někde v moři bílý nápis „poklad je vyloven“ a po 2 sekundách se program sám ukončí.

Při hře se však může stát, že se na začátku vyčaruje na náhodné souřadnice mincí méně než 5 nebo hráč minci vysune mimo obrazovku a ta se ztratí. Při těchto možnostech má hráč

možnost stisknout funkční klávesu F5, která je pro obnovu. Po stisku této klávesy se načte opět původní obrazovka a hráč má možnost hru hrát od začátku.

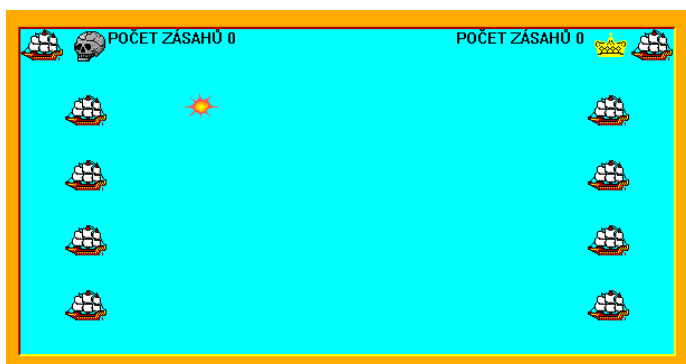


3. Úloha – bitva lodí (40 BODŮ)

- a. Na úvodní obrazovce se objeví Piráti a Královské vojsko. Každý má 5 lodí (předmět 12 061) a svůj znak : piráti mají lebku, předmět 12 150 a královské vojsko má korunu, průhledný předmět 4 139. Všude okolo je voda přesně jako na obrázku. Program čeká na stisk klávesy nebo tlačítka myši.



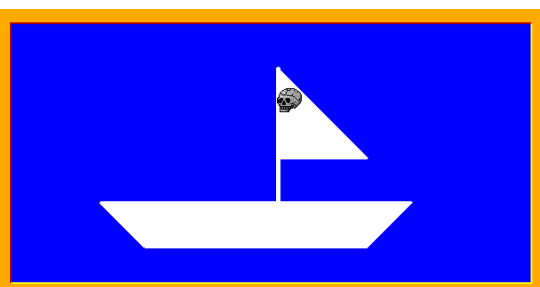
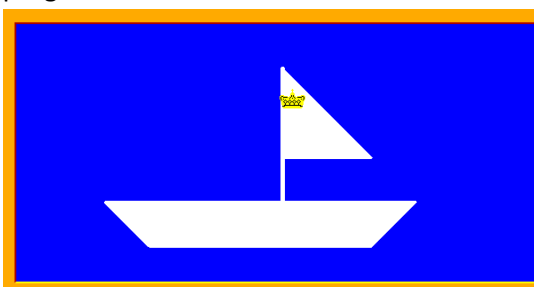
- b. Po stisknutí začnou náhodně střílet buď Piráti nebo Královské vojsko. Střelí pouze loď, která je schovaná za znakem (v horním řádku) a střelí náhodně do celého sloupce pod znakem nepřátel. Hned po první střele se objeví nápisy: „POČET ZÁSAHŮ 0“ vedle obrázku lebky i vedle obrázku koruny. Písmo bude černé. Lodě se ve střelbě střídají, každá má 5 střel. Střela je složena z předmětů 3 106 až 3 115.



- c. Pokud střela zasáhne svůj cíl, loď se změní na znak nepřítele a střelcům se připočte zásah. Střela po doletu na místo zmizí a program počká 1 000 ms. Jestliže střela zasáhne stejné místo vícekrát po sobě, body se nepřipisují, protože se počítá jen počet zasažených = potopených lodí.



- d. Po bitvě se přibližně uprostřed obrazovky objeví nápis velikosti 20 bodů, kdo vyhrál.
 Možnosti: VYHRÁLI PIRÁTI, VYHRÁLI KRÁLOVI VOJÁCI, ZATÍM NEVYHRÁL NIKDO
 V případě výhry se po 2 sekundách objeví tmavě modré pozadí a bílá loď s vlajkou a znakem pirátů nebo korunou. Loď bude vypadat podobně jako na obrázku. Po 3 sekundách se program sám ukončí.



- e. V případě remízy se dole na obrazovce objeví cíl (předmět 3 100), ke kterému budou velitelské lodě závodit. Jedna bude ovládána kurzovými šipkami, druhá klávesami WSAD. Lodě se pohybují náhodnou rychlostí od 3 do 10 pixelů při stisku. Lodě nesmí vyjet ven z obrázku.



- Která loď se první dostane do cíle (stačí se jen dotknout CÍLE), ta vyhrála.
 A v horní části obrazovky se objeví místo remízy nápis :“vyhráli piráti“ nebo „vyhráli královi vojáci“
 Po 3 sekundách se program sám ukončí.