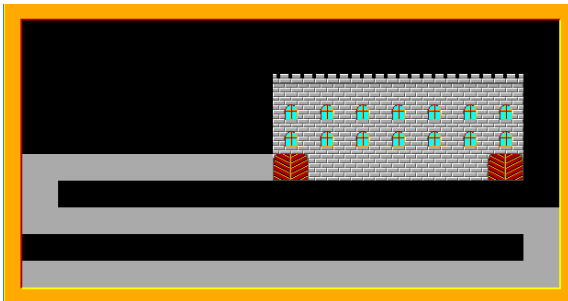


Povltavské setkání Baltíků – 14. ročník (18. – 19. 10. 2019)

1. Úloha – nástup učitelů (15 BODŮ)

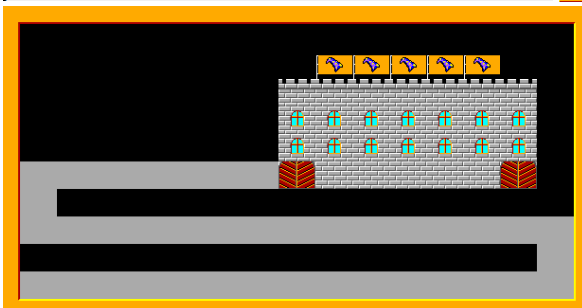
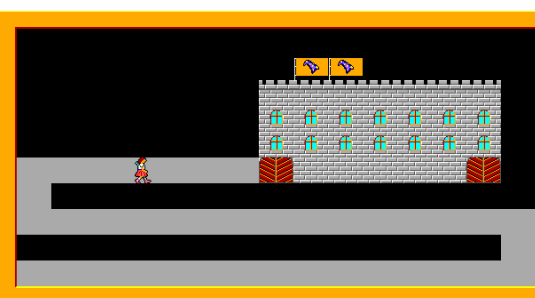
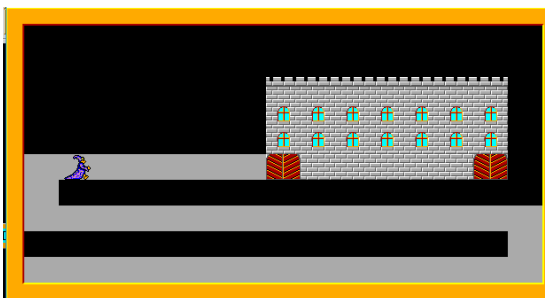
- a. Na Baltíkově ploše se objeví hrad a cesta do něj. Cesta je z předmětů 142, hrad je z předmětů 2, 87, 102 a 104. Baltík je neviditelný, program čeká na stisk klávesy nebo tlačítka myši.



- b. Do hradu postupně kráčejí rychlostí 7 bradavičtí učitelé: Koriandr Skřekomil , Nedan Hůlka, Škrudencie Polétavá , Magnus Škrábal a Karmína Osmičelá.

Postupně to jsou postavičky z banky 9: Baltík, kluk (9061 a další), holka (9081 a další), rytíř (9101 a další) a princezna (9121 a další).

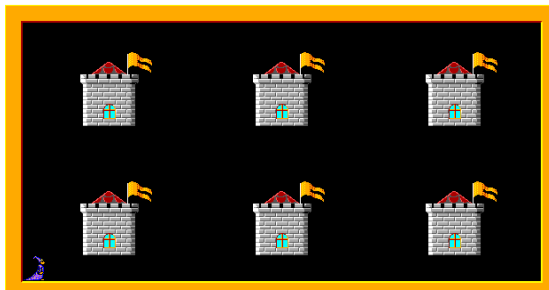
Každá postavička vyjde z levého dolního rohu, projde celou cestou až do prvních vrat. Tam zmizí a nad hradem se objeví jedna vlajka (předmět 28). Vlajky pokládá zleva, nebudou nad vraty. Poloha vlajek bude jako na obrázku.



2. Úloha – vetřelec mezi profesory (20 BODŮ)

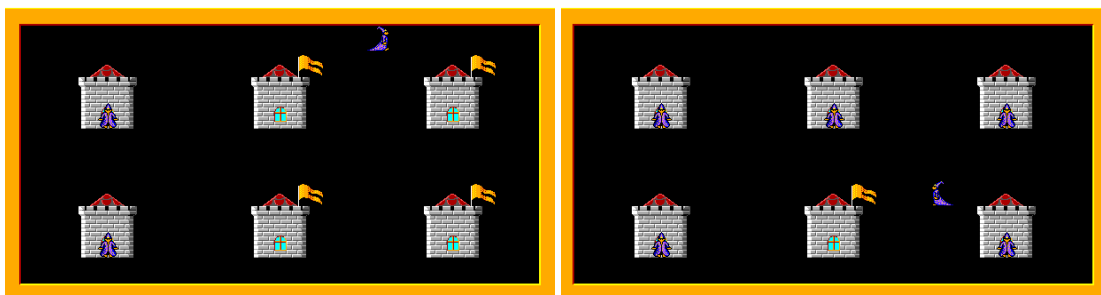
- a. Do Bradavic se vetřel cizí profesor, který by mohl studentům uškodit. Je nutné ho odhalit a vyhnat.

Na Baltíkově ploše bude 6 věží stejných jako v bance 0. Jsou tvořeny předměty 72,73, 86, 87, 88, 101, 102, 103. Vše přesně podle obrázku. V levém dolním rohu čeká čaroděj Baltík.



- b. Baltík ovládáme z klávesnice, pohybuje se rychlostí 8. Po stisku kurzorové klávesy (šipky) se Baltík otočí v jejím směru a popojde. Smí chodit pouze po prázdných políčkách.

Snaží se odhalit vetřelce a to tak, že když sebere vlajku z hradu (ta zmizí), musí se na místě okna příslušného hradu objevit profesor - bude to vždy Baltík, průhledný předmět číslo 9009. Profesoři jsou totiž už oblečeni všichni stejně.



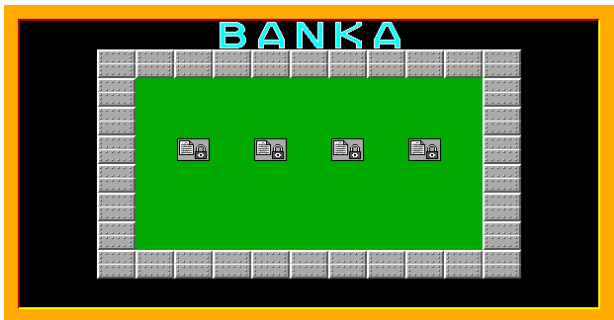
- c. Až když Baltík sebere všechny vlajky a všichni profesoři jsou vidět, falešný profesor je poznán – je z horního prostředního hradu. Tento profesor rychle (1000ms) odletí do pravého dolního rohu a tam zmizí. Po jeho odletu program sám po 2 sekundách skončí.



3. Úloha – banka (25 BODŮ)

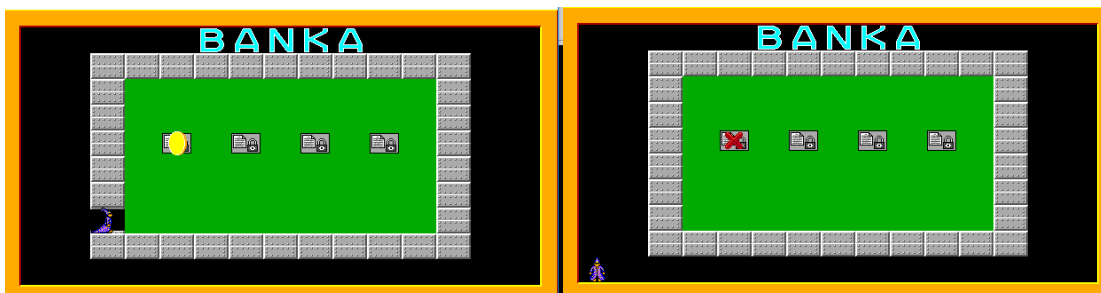
- a. Mladí kouzelníci potřebují peníze na výuku, jdou tedy do banky.

Na Baltíkově ploše se najednou objeví banka - ohraničení banky je z předmětů 2 119, uvnitř jsou na zeleném pozadí uzamčené trezory – předměty 11 042. Nahoře je nápis BANKA z písmen z banky 2. Vše přesně podle obrázku. Baltík je neviditelný a program čeká na stisk klávesy nebo tlačítka myši.



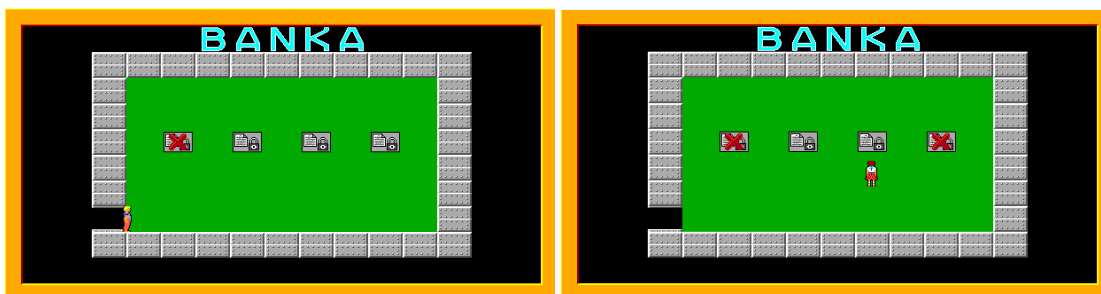
- b. Nevíme ale, kde peníze jsou. Po stisku klávesy nebo tlačítka myši vyjde z levého dolního rohu rychlostí 7 Baltík a dojde k jedné zdi – přesně k té, která je na obrázku, ta se otevře (postupně předměty 8112, 8113, 8114), Baltík udělá krok a kouzlí, aby uviděl zlatou minci. Kouzlo jsou průhledné předměty č. 8145 až 8150 před Baltíkem, kouzlo hned zmizí.

Na 500 ms se ukáže náhodně na jednom z trezorů zlatá mince (průhledný předmět 8 122), poté zmizí. Baltík ji jde sebrat, dojde k trezoru, vyčaruje na něm kříž (předmět 6 128) a vrátí se zpět na výchozí místo. Cestou za sebou zavře zed'.



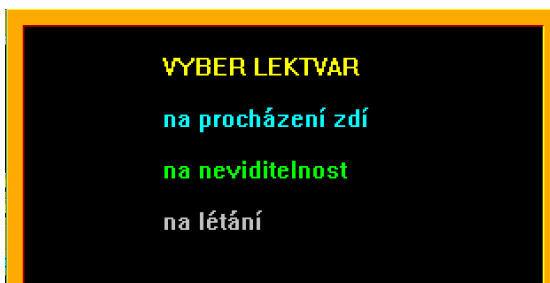
- c. Pak jde kouzelnický kluk (předměty 9 061 a další) a provede naprosto totéž. Mince se nesmí objevit na trezoru s křížem, musí být na jiném.

Do třetice jde kouzelnická dívka (předměty 9081 a další) a situace se opakuje. Až dívka dojde na výchozí pozici, zmizí.

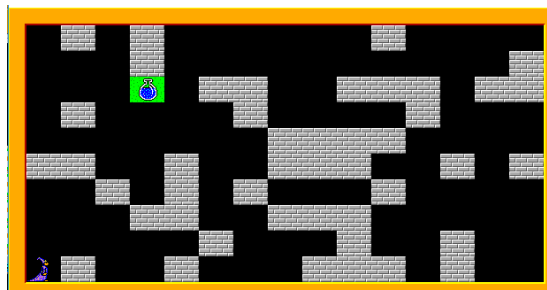
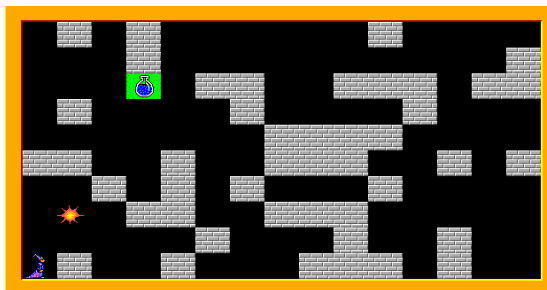


4. Úloha – výuka lektvarů (40 BODŮ)

- a. Při hodině lektvarů se budou kouzelníci učit 3 druhy lektvarů. Na Baltíkově ploše se podobně jako na obrázku objeví nápisy: VYBER LEKTVAR, na procházení zdí, na neviditelnost, na létání. Nápisy jsou na Y-souřadnicích: 1, 3, 5, 7. Všechny jsou velikosti 20. Horní nápis je žlutý, nápis pod ním světle modrý, další nápis zelený a poslední bílý. Baltík je neviditelný. Po kliknutí na jednotlivé nápisy bude program pokračovat.



- b. Když klikneme myší na nápis „na procházení zdí“, program pokračuje následovně. Na Baltíkovu plochu se vyčaruje na náhodná místa maximálně 50 zdí (mohou se přečarovat) a 1 lektvar – předmět 1 113. Baltík se pohybuje rychlostí 8 pomocí kurzorových kláves: na stisk klávesy se otočí v jejím směru a popojde, ale nesmí projít zdí. Jakmile sebere lektvar, může zdmi procházet. Lektvar může sebrat dvěma způsoby – dojde k němu, šlápne na něj a lektvar zmizí. Ale protože může být cesta zablokována, může vyslat kouzlo – klikneme myší na lektvar, od Baltíka vyletí průhledné předměty 3106 - 3115, kouzlo doletí až na lektvar a ten zmizí. Pak už Baltík může procházet zdmi. Dojde do PRAVÉHO HORNÍHO rohu, tam zmizí a po 1000 ms se program přepne opět do hlavního menu a můžeme vybírat kouzla znovu. (můžeme opět vybrat i toto kouzlo)

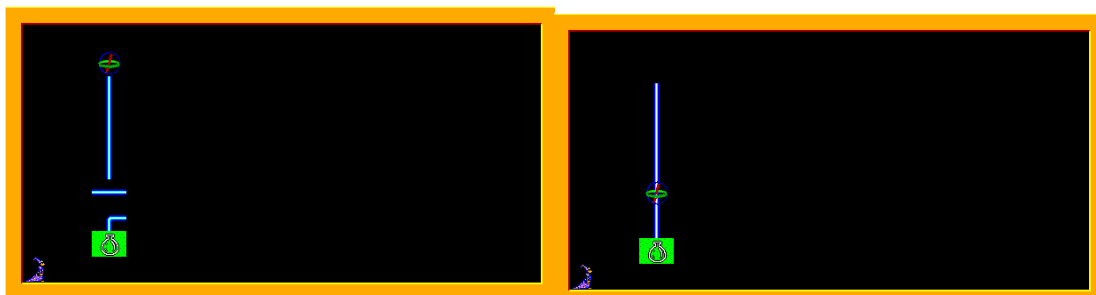


- c. Po kliknutí na nápis: „na neviditelnost“ se objeví na souřadnicích 2,8 točící se předmět - barevné kruhy z banky 13. Pod ním bude 6 náhodných předmětů z banky 1, jsou to předměty 1056, 1057, 1058, 1071, 1072, 1073. Pod nimi je prázdný lektvar (předmět 1112). Baltík je v levém dolním rohu.



Aby se lektvar naplnil, musí se všechny modré části spojit v dlouhou trubici (všechny mají být předmět č. 1058) a po ní pak přejezdí točící se kruh až do prázdné baňky. Změnu provádíme klikáním na jednotlivé části trubice - když klikneme na nějakou část, změní se náhodně opět na

některý z předmětů č. 1056, 1057, 1058, 1071, 1072, 1073. Jakmile se nám podaří spojit trubici, projede točící se předmět až do baňky, ta se naplní (změní se na předmět 1113). Pak Baltík dojde až pod tento lektvar a stane se neviditelným. Po 1000 ms se program vrátí do hlavního menu.



- d. Po kliknutí na nápis: „na létání“ se v rozích obrazovky objeví 4 předměty, které se musí odhalit, aby kouzlo fungovalo. Jsou to předměty: 2 086 (bomba) , 11 110 (benzin) , 11 016 (PC) , 8 144 (vzduch) . Dále jsou na obrazovce 4 nápisy: „bomba, benzin, PC, vzduch“. Pod nimi až na dolním řádku je Baltík – předmět 8 088. Vše podobně jako na obrázku. Když myší klikneme na nějaký předmět v rohu, objeví se vedle něj prvek Čti z klávesnice a můžeme psát. Pokud napíšeme správné slovo (přesně stejné jako je v nabídce na obrazovce) a dáme ENTER, slovo z nabídky zmizí. Po dalším kliknutí na tento předmět už se žádný vstup z klávesnice u této volby neobjeví.

Jestliže zadáme špatné slovo a ENTER, vstup z klávesnice zmizí , ale je možné znovu na předmět kliknout a vše se opakuje.

Jakmile odhalíme všechna slova (všechna zmizí z obrazovky), Baltík odletí nahoru pryč z obrazovky (animované předměty 8 088 – 8 090). Po 1000 ms se program opět vrátí do hlavního menu.

