

Uloha1 – „šumavský prales“

- a) Na Šumavě byl krásný prales – vysoké stromy a zelená tráva (předmět 1122). Na Baltíkové ploše se tento les objeví hned i s nápisem „ŠUMAVSKÝ PRALES“, který bude nahoře přibližně uprostřed - zeleným písmem velikosti 20. Baltíka nevidíme, program čeká na stisk klávesy či tlačítka myši.



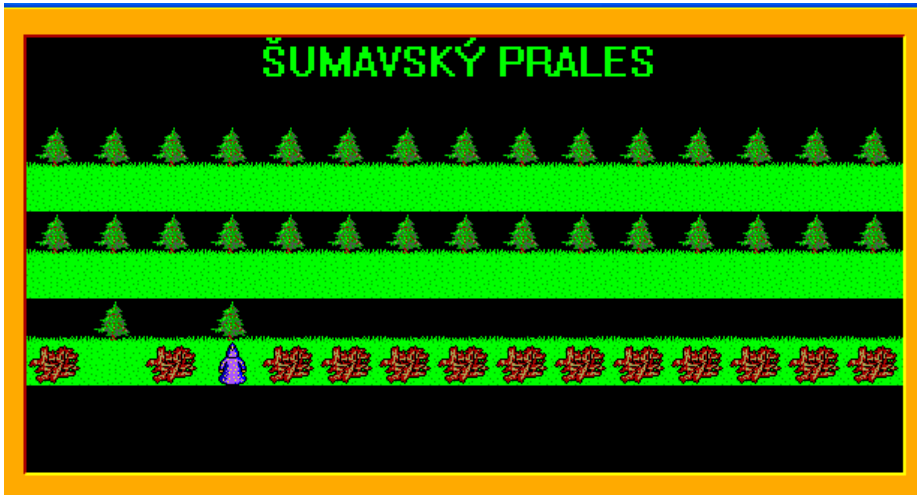
- b) Bohužel ale do lesa zavítal nepřítel – kůrovec. (předmět 12 124). Objevoval se postupně na každém druhém stromě v dolní řadě. (čarování s obláčkem). Program čeká.



Co mohl Baltík dělat? Musel stromy pokácet. Nyní čaruje až do konce bez obláčku. Vždy došel ke stromu a pokácel jej (místo stromu se objeví předmět 27) a pod ním na trávě zůstane hromada dřeva (předmět 1142)



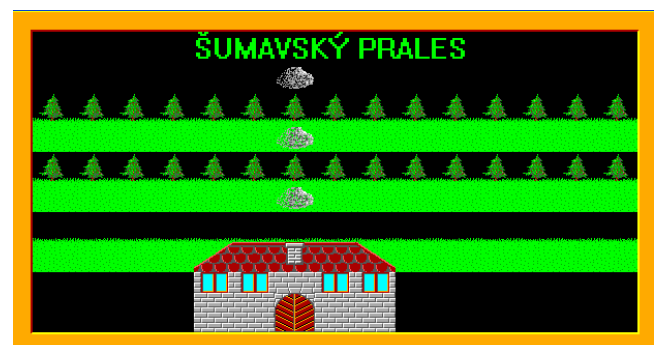
Když Baltík došel na konec paseky, otočil se a moc se mu nepravidelně vykácené stromy nelíbily, tak si řekl, že pokácí celou řadu. Cestou zpět tedy vykácel zbylé stromy a odešel na své výchozí místo, tam zmizel. Program čeká na stisk klávesy nebo tlačítka myši.



- c) A co se dřevem teď? Baltík se rozhodl jej uklidit z lesa. Po stisku se objeví v levém dolním rohu kůň a všechno dřevo odveze. Kůň jde a vždy před sebou vyčaruje místo dřeva trávou. Odejde po cestě doprava a zmizí. Program čeká na stisk klávesy nebo tlačítka myši.



- d) A protože je teď v lese hodně místa a Baltík má dostatek stavebního materiálu, postaví si pěknou hájovnu. Vidíme, jak ji Baltík postupně staví. Pak vejde do velkých dřevěných vrat (stoupne si na ně a zmizí). Po 1 sekundě se nad komínem objeví 3 kouřové mráčky (předmět 69).

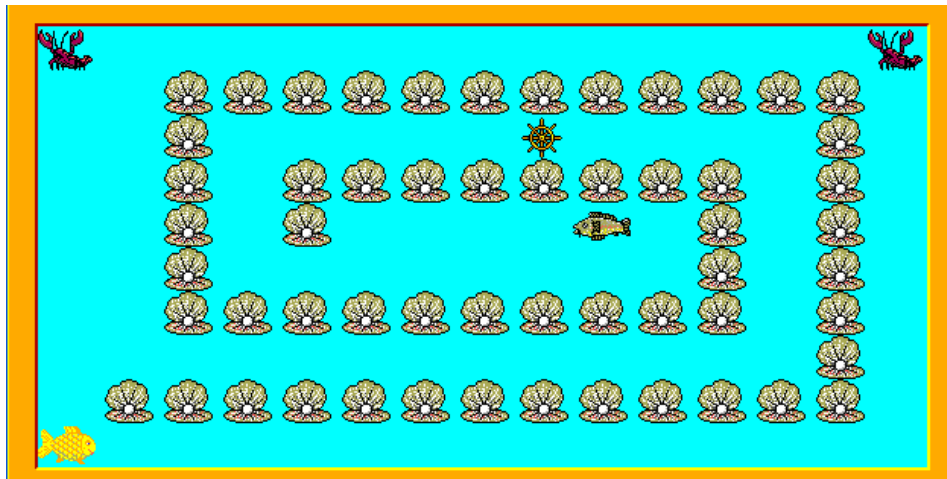


Uloha 2 – „zlatá rybka“

- a) Dravá rybka má hlad – musí najít jedinou rybku (předmět 12 064), která je v její blízkosti a je schovaná v bludišti z mušlí.

Na začátku se objeví mořské bludiště stejné jako na obrázku. Bludiště je tvořené mušlemi (předmět 12 065). **Pokročilí soutěžící umístí rybku do volného moře na náhodné souřadnice**, ostatní přesně podle obrázku. (náhodné souřadnice – o 3 body více)

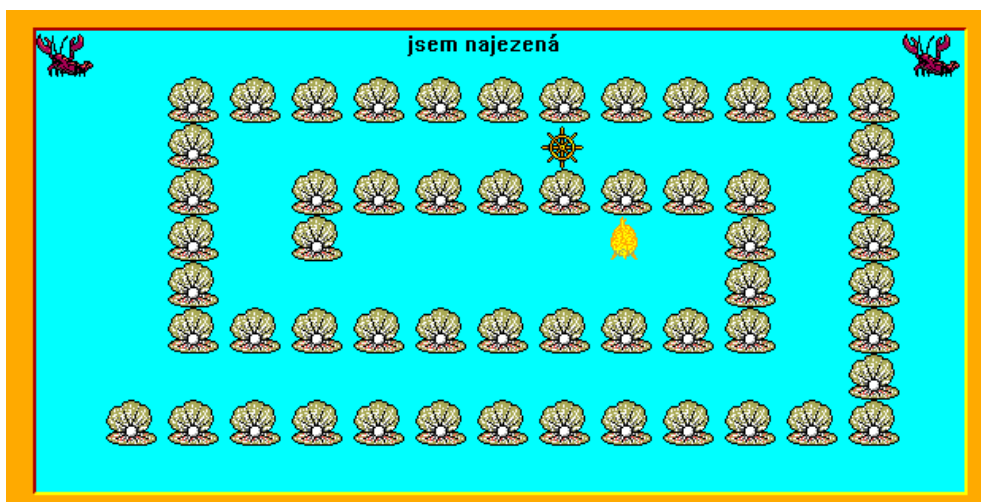
V moři jsou dále 2 krabi (12 063) a lodní kotva (12 062). Baltík – zlatá rybka je na své výchozí pozici v levém dolním rohu.



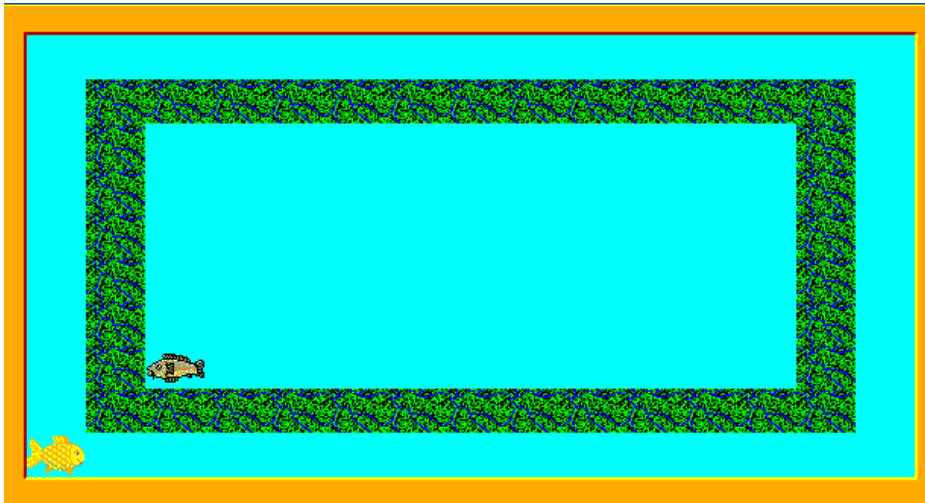
- b) Baltíka – zlatou rybku ovládáme kurzorovými klávesami následujícím způsobem: při stisku klávesy se Baltík otočí v jejím směru a popojde. Rybka se pohybuje rychlostí 5 a může plavat jedinečně na volném moři - nemůže proplouvat mušlemi .

Krab v moři rybce nevádí, přes něj může přeplovat. Horší je to s kotvou, rybka se jí vyhne tak, že ji jakoby podpluje: když se dostane ke kotvě, na chvíli nám zmizí a pak se objeví až za kotvou.

Když zlatá rybka konečně najde schovanou rybku v bludišti, vpluje na ni a sní ji (rybka zmizí). V té chvíli se nahoře přibližně uprostřed obrazovky objeví nápis – např.: „Jsem najezená“ a hra po 2 sekundách přejde do další úrovně



- c) Tentokrát se rybka schovala v rákosu (z předmětu 2141). Rybka se objeví na náhodném místě uvnitř obdélníku. Tento obrázek se objeví najednou hned na začátku .



Tentokrát už rybku neovládáme. Po stisku klávesy nebo tlačítka myši zlatá rybka donekonečna rychlostí 7 obíhá okolo, dokud jí neproklestíme cestu rákosím. Když klikneme na rákosí (zakážeme klikat na rohy, protože tudy cesta nevede), to zmizí, ale hned, jakmile zlatá rybka propluje, se rákosí zase uzavře. Zlatá rybka pak hledá svou potravu. Jakmile ji najde, sní ji a nahoře se opět objeví nápis např. „Už jsem snědla rybku“ a hra se po 2 sekundách ukončí.

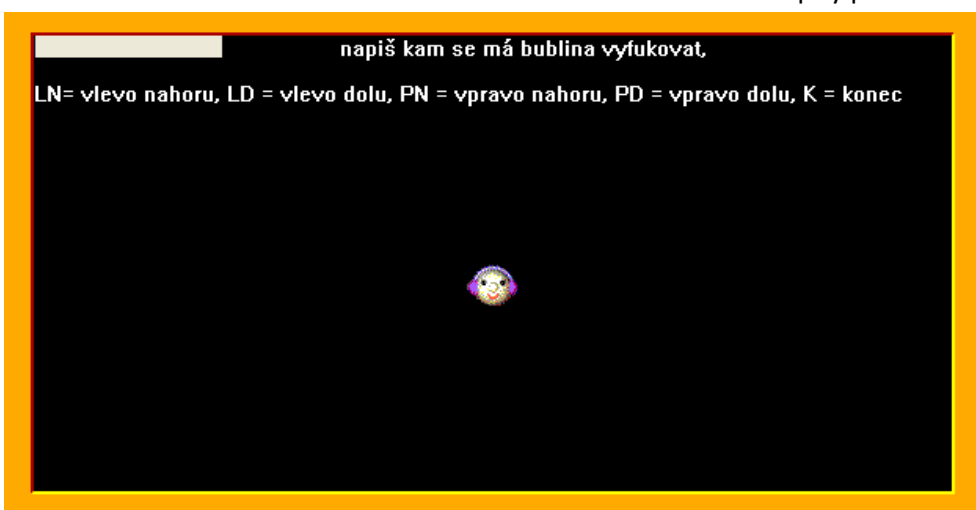
Uloha 3 – „bublifuk“. V této úloze si vyrobíme barevný bublifuk.

- a) Na ploše vlevo se objeví hlava otočená doprava (banka 13), která bude vypouštět bubliny (jsou tvořeny předměty též z banky 13). Po stisku libovolné klávesy nebo tlačítka myši začne první animace a každá další animace proběhne opět až po stisku klávesy či tlačítka myši.



V této části úlohy hlava vypustí 5 bublin následujícím způsobem: první bublina poletí 5 sekund a během svého letu se 5x otočí (proběhnou všechny fáze pohybu z banky 13 celkem 5x). Druhá bublina poletí 4 sekundy a otočí se 4x, další poletí 3 sekundy, otočí se 3x,.. poslední bublina poletí 1 sekundu a otočí se jednou (čili všechny fáze pohybu se při této animaci objeví pouze jednou). Bubliny vždy uvidíme vyletět ven z obrazovky.

- b) Nyní se po stisku klávesy či tlačítka myši hlava objeví zhruba uprostřed obrazovky a bude vypouštět bubliny náhodně do 4 směrů –nahoru, dolů, doleva a doprava. Vždy po stisknutí klávesy či myši se hlava náhodně otočí do jednoho ze 4 směrů a tímto směrem vyletí bublina až za okraj obrazovky. Poletí 1 sekundu, všechny fáze pohybu (všechny obrázky z banky 13) proběhnou 1x. Tato část programu se opakuje, dokud nestiskneme klávesu K.
- c) Nyní budeme směr letu bubliny zadávat z klávesnice. Hlava je opět zhruba uprostřed, po celou dobu bude otočena směrem k nám. Na obrazovce budou nápisy podle obrázku.



Pokud uživatel zadá LN a stiskne ENTER, bublina vyletí z hlavy do levého horního rohu, pokud zadá LD, poletí vlevo dolů,.. a dále dle nápovědy v obrázku. Opět poletí 1 sekundu, opět uvidíme všechny fáze pohybu 1x, bublina opět vyletí z obrazovky.. Tuto část úlohy ukončíme, když do vstupního pole zadáme „K“ (jako KONEC)