

# Školní kolo soutěže Baltík 2011, kategorie A, B

---

## Pokyny:

1. Řešení úloh ukládejte do složky, která se nachází na pracovní ploše počítače. Její název je stejný, jako je kód, který dostane váš tým přidělený (např. A05, B10, C03 apod.). Řešení uložená v jiné složce nebudou brána v úvahu.
2. Svoje řešení pojmenujte podle čísel zadání úloh: **1.bpr** , **2.bpr** , **3.bpr**.
3. **Řešení si ukládejte průběžně.** Zabráníte tak zbytečným ztrátám řešení při problémech s počítačem.
4. Pokud máte jakýkoliv problém s počítačem, okamžitě ho ohlaste.
5. Na pracovní ploše najdete také soubor se zadáním úloh pod názvem B2011\_AB, kde se na ně můžete podívat také v barevné verzi.
6. **Při řešení úloh nemůžete využívat scény, vlastní banky, anebo jiné pomocné soubory!** Jako řešení budou brány v úvahu jen 3 možné soubory: 1.bpr, 2.bpr a 3.bpr.

## Bodování:

Body, které jsou uvedené u jednotlivých úloh, můžete získat za funkčnost jednotlivých částí zadání. Tato hodnota se bude násobit koeficientem v hodnotě 1-2, který bude přidělen za efektivnost řešení a přehlednost programu. Skutečný počet bodů za dané řešení může být proto až dvojnásobný.

# Školní kolo soutěže Baltík 2011, kategorie A, B

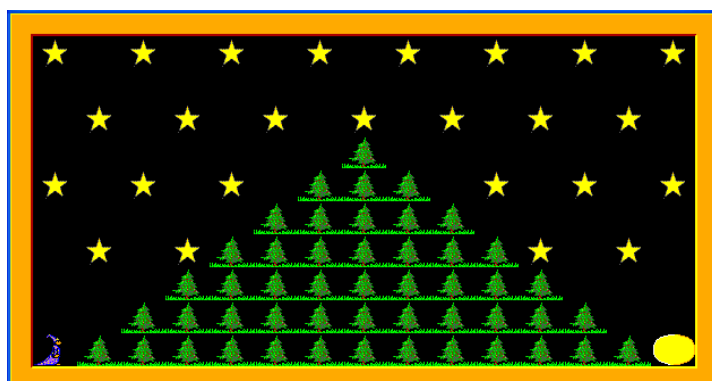
## Úloha 1 (1.bpr)

30 bodů

- a. Na spodní straně pracovní plochy se vyčaruje postupně 13 stromů (předmět č. 8), nad nimi další řady, vždy o dva stromy kratší, dokud nebude v poslední řadě pouze jeden strom. **5 bodů**



- b. Po vyčarování posledního stromu se na obloze začnou postupně objevovat hvězdy (banka 13, předmět č. 13056). Nejprve na levé straně kopce a potom na pravé, přesně podle obrázku. Nakonec Baltík vlastnoručně vyčaruje v pravém dolním rohu pracovní plochy dračí vejce (banka 8, předmět č. 8123) a přejde do levého dolního rohu. **10 bodů**



- c. Z vejce se vylíhne drak (obrázek krokodýla z banky 12). Po jeho vylíhnutí vejce zmizí a drak začne pomalu (rychlostí 2) lézt, dokud se svojí hlavou nedostane do středu dolního okraje pracovní plochy. Baltík se promění v prince. Dojde před draka, zůstane stát a bude před drakem mávat mečem. Program se ukončí stiskem klávesy E. **15 bodů**

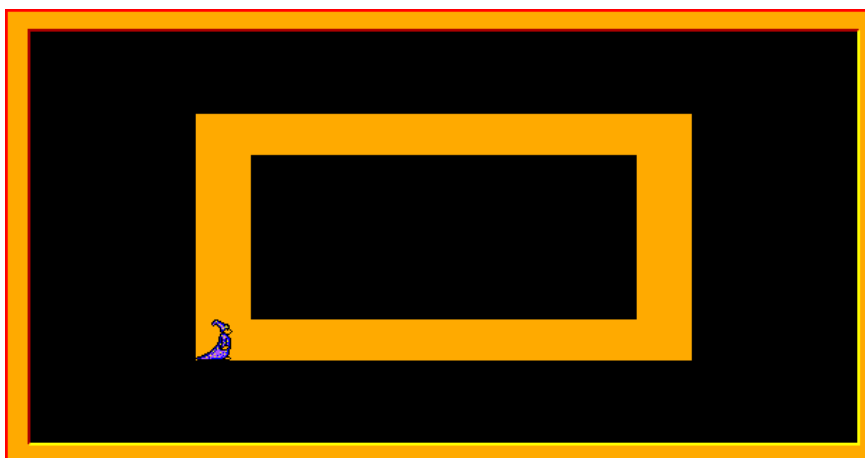


# Školní kolo soutěže Baltík 2011, kategorie A, B

## Úloha 2 (2.bpr)

35 bodů

- a. Baltík vytvoří běžeckou dráhu (banka 0, předmět 148) a postaví se na startovní pole v levém dolním rohu. **5 bodů**



- b. Začne obíhat po dráze, přičemž ze začátku je čilý, takže první kolo oběhne rychlostí 7, podruhé obíhá rychlostí 6, potřetí 5 ... až dokud dráhu neoběhne naposledy rychlostí 3. **10 bodů**
- c. Když Baltík dokončí poslední kolo, tj. vrátí se na startovní políčko, uprostřed dráhy se objeví nápis **JSEM UNAVENÝ** vytvořený pomocí předmětů z banky 7, pozadí musí být černé. Úloha skončí po 2 sekundách. **5 bodů**



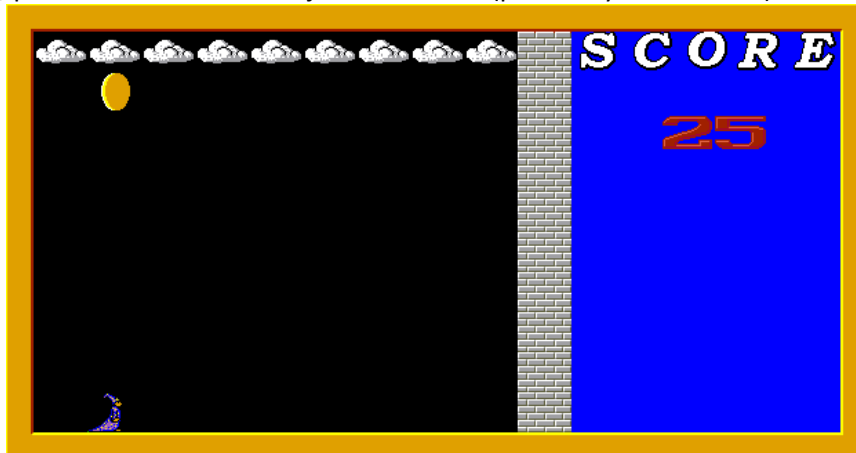
- d. Po 2 sekundách Baltík nabral nové síly a může pokračovat. Princip obíhání je stejný jako v části b, ale Baltík je ovládaný pomocí šipek. Jeho rychlost se opět snižuje jako v části b. Baltík ale nesmí mít možnost opustit běžeckou dráhu. Může se na ní pohybovat libovolným směrem, ale rychlost se sníží vždy až po tom, když dokončí kolo. **15 bodů**

# Školní kolo soutěže Baltík 2011, kategorie A, B

## Úloha 3 (3.bpr)

45 bodů

- a. Přibližně uprostřed pracovní plochy se objeví žlutý nápis GAME, písmo Times New Roman, tučné, velikost 100 pixelů. Po 5 sekundách nápis zmizne a zobrazí se hrací plocha podle obrázku, přičemž hodnota SCORE je na začátku 0 (předměty z bank 0 – 7). **10 bodů**



- b. Z náhodných obláčků vypadává opakovaně penízek (banka 8, předměty 8121 – 8124), doba letu za spodní okraj je 1 sekunda. **10 bodů**
- c. Baltík se může pomocí šipek pohybovat po spodním okraji hrací plochy nalevo od zdi. Jak se ho penízek dotkne, mince zmizne a hodnota SCORE se zvýší o 1 bod. Počet bodů se zobrazuje v pravé části hrací plochy pomocí předmětů z banky 6. **15 bodů**
- d. Po jedné minutě se hra ukončí. Obrazovka se smaže a přibližně uprostřed se objeví nápis SCORE: získaný počet bodů. Písmo bude žluté, tučné, Times New Roman, velikost 50 pixelů. Program skončí po stisknutí libovolné klávesy nebo tlačítka myši. **10 bodů**