

Vánoční soutěžní setkání příznivců Baltíka ve Strakonících 12.-13.12.2008



Zadání pro B4 - příběh

Podle následujícího scénáře vytvoř vlastní příběh. Použij vše, co umíš. Vylepšení není na závadu. Musíš ale dodržet osnovu.

1. Baltík se jednoho krásného prosincového dne probudil a zjistil, že venku napadl sníh.
2. Tak se zaradoval a vyšel ven, že si postaví sněhuláka.
3. Uválel jednu kouli, pak druhou, položil je na sebe, přidal ruce a nakonec vytvořil hlavu.
4. Pak vyndal z kapsy připravenou mrkev, náhradní čepici, z pod sněhu vyhrabal pár kamínků a sněhuláka si vyzdobil.
5. Když měl sněhuláka hotového, vrátil se spokojeně domů a zasedl k počítači.

Provedení příběhu je jen na vás. Můžete si zvolit mezi 2D a 3D programovacím režimem s Baltíkem. Příběh ve 3D je ale většinou hezčí než ve 2D, dostanete za něj více bodů.

Náměty: můžete udělat pěkné vytváření koulí (např. válením), umožnit uživateli ovládat Baltíka (při válení koulí a vytváření sněhuláka), přidat dalšího Baltíka, který bude pomáhat...

Pokud budete brzo hotovi, klidně tam přidejte pokračování příběhu, například: Baltík si došel pro vánoční stromek do lesa, donesl si ho domů a pěkně si ho vyzdobil.

Doporučení :

Nezapomeň průběžně ukládat svůj výtvar. Ukládej ho na plochu do určené složky pod názvem PŘÍBĚH.

Pokud budeš potřebovat s ukládáním pomoci, neboj se zeptat.