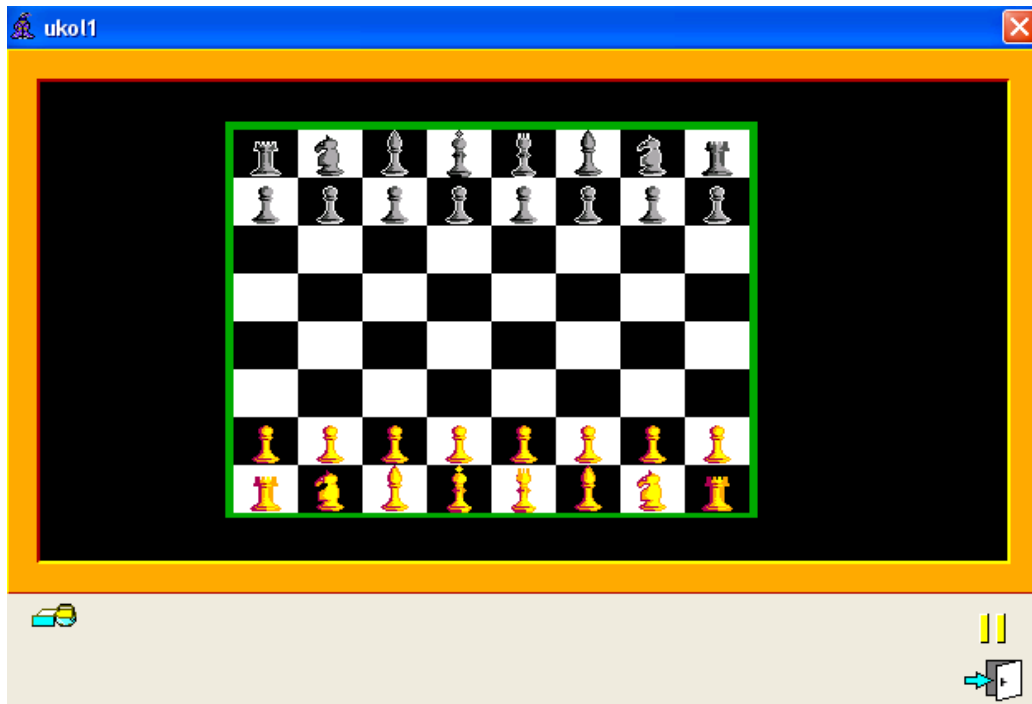


1.úloha **SACHOVNICE**

Bez použití scény i banky Baltík postaví šachovnici s figurkami.



2.úloha **CHYTEJ**

Napište hru, ve které bude hráč chytat myši pytle s penězi. Vždy se na náhodném místě objeví pytel s penězi (předmět č.10), pak má hráč 1 sekundu na to, aby na něj kliknul levým tlačítkem myši. Pokud to hráč stihne, má bod a pytel s penězi se objeví na jiném místě. Pokud to nestihne, bod samozřejmě nemá. Hráč má celkem 20 pokusů. Na závěr se objeví hodnocení: Z 20 možných bodů si získal xxx.

3.úloha **BITVA**

Napište hru, ve které budou proti sobě bojovat dva hráči. Na začátku se program zeptá na jejich jména, potom zobrazí dvě postavičky (třeba předměty č.12050 a 12019). Nad nimi budou vypsaná jména hráčů. Souboj bude probíhat tak, že každý hráč vyšle do boje náhodně jednoho ze šesti pokémonů v bance 14. Těch šest si vyberte sami, jediná podmínka je, že jeden z nich musí být Pikaču.

- V souboji vyhraje ten, kdo vyšle pokémona Pikaču. Ten hráč získá jeden bod.
- Pokud oba hráči vyšlou jiného pokémona než Pikaču, souboj je bez vítěze. Nikdo bod nezískává.
- Pokud oba hráči vyšlou pokémona Pikaču, získávají bod oba.

Bitvu vyhrává ten hráč, který první získá tři body. Jméno vítěze vypište výrazně na obrazovku. Pozor! Bitva může skončit i remízou.