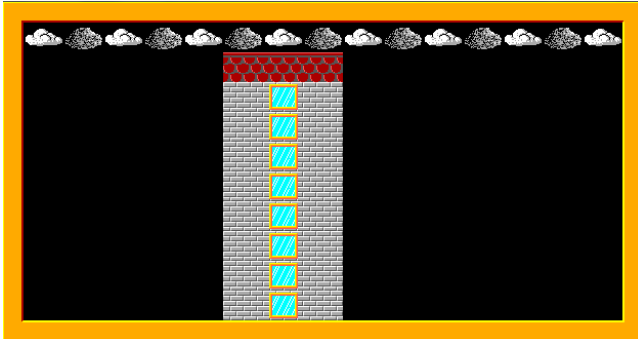


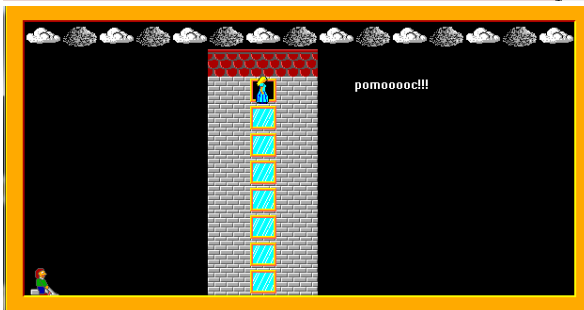
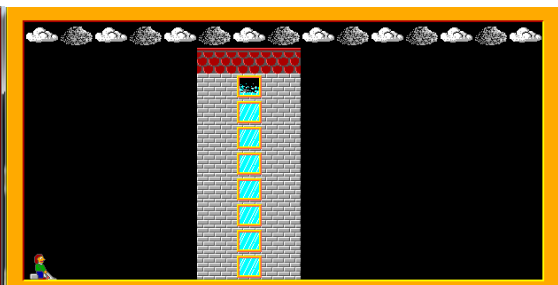
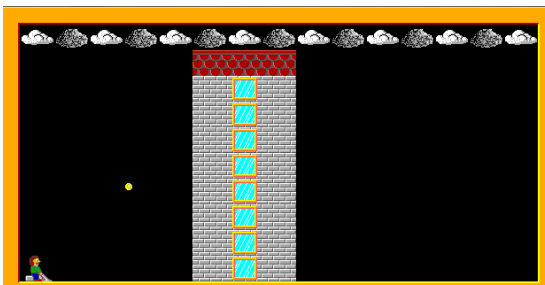
POVLTAVSKÉ SETKÁNÍ - SUPERHRDINOVÉ

1. Úloha – SPIDERMAN – 22 bodů

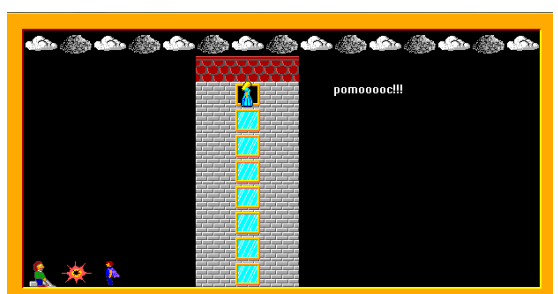
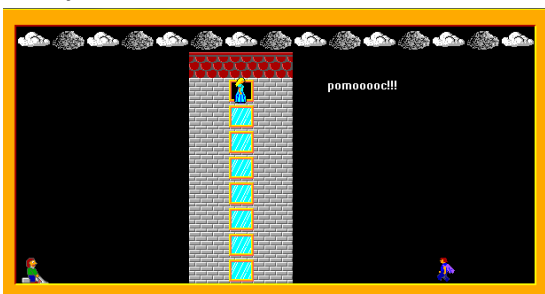
- a. Na Baltíkově ploše se objeví najednou mrakodrap a mraky stejně jako na obrázku. Všechny předměty jsou z banky 0. Program čeká na stisk klávesy nebo tlačítka myši. Baltíka nevidíme.



- b. Po stisku libovolné klávesy nebo tlačítka myši se objeví v levém dolním rohu lupič (předmět 12 050), který vyhlíží vhodné okno. Po 1 sekundě hodí do horního okna kámen (předmět 8 139). Jakmile kámen dopadne do okna, to se rozbije (předměty 8 076 až 8 086) a v okně se objeví dívka (9 121), která křičí o pomoc.



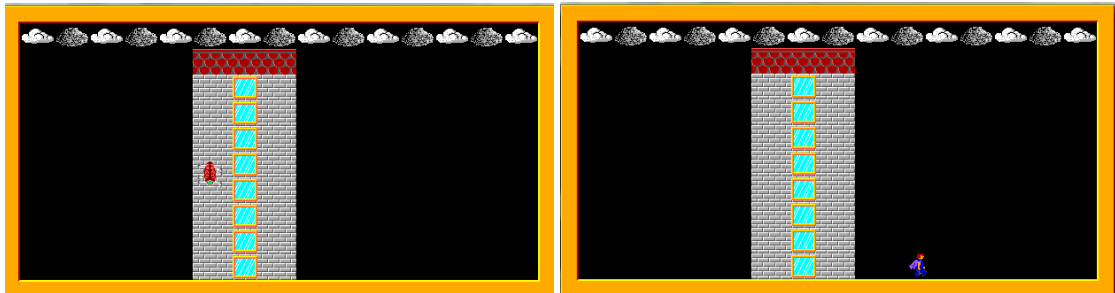
- c. Po 1 sekundě vyjde rychlostí 7 z pravého dolního rohu SPIDERMAN, který má tu vlastnost, že když chodí po zemi, je to člověk (předmět 9 101 a další) a když je nad zemí, mění se na pavouka (předměty 10 021 a další). Dojde ke zloději a výbuchem (předměty z banky 3) ho zastraší a zloděj zmizí.



Pak se vyšplhá (jako pavouk) po zdi až k dívce, řekne jí: „SPIDERMAN tě zachrání“, dívka poté uklidněna zmizí zpět do pokoje a okno se zase zasklí.

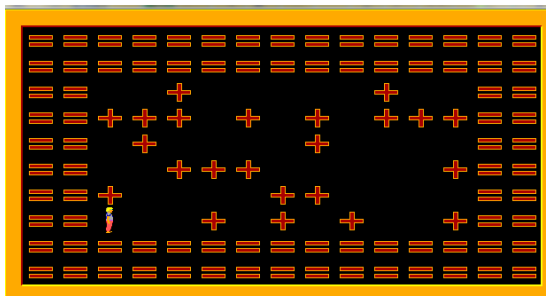


Pak nápis zmizí, SPIDERMAN sešplhá dolů, a odejde, odkud přišel.



2. Úloha - HULK – 32 bodů

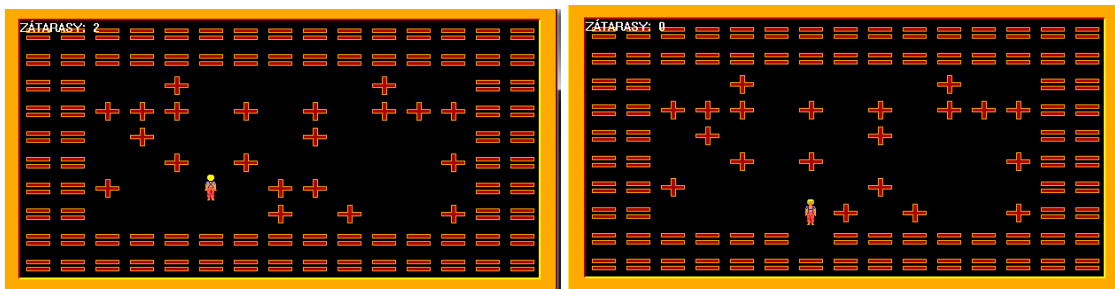
- a. Na scéně se objeví železné vězení, které je tvořeno kolem dokola dvěma řadami předmětů 6 132; uvnitř je na náhodných místech nejvíce 30 předmětů 6 130. V levém dolním rohu uvnitř vězení stojí zloděj. (na kluka z banky 9 přeměněný Baltík). Program čeká na stisk klávesy či tlačítka myši.



- b. Vězně ovládáme kurzorovými klávesami (při stisku šípky se postavička otočí v jejím směru a popojde) a nesmí procházet vězením. Když ale přijde ke křížovým zátarasům, může je rozebrat (sebrat) a tím získává materiál na rozbítí obvodových zdí.

Když sebere 3 zátarasy (předměty 6 130), může rozbít jednu zeď (předmět 6 132) – přitom se počet sebraných zátarasů musí snížit o 3 použité. Počet sebraných zátarasů se objevuje vlevo nahoře.

Když se mu podaří probourat díru z vězení (obě řady), je volný a program pokračuje další částí.



- c. Jakmile se probourá vězením, ocitne se venku, kde ale hlídá zelený HULK. (předmět 12 020 si můžete dát kam chcete, kromě okrajů)
 Vězeň se objeví na tom samém místě, kde opustil vězení, vždy bude otočený čelem k HULKOVÍ.
 Po 1 sekundě se objeví zelený nápis: „Jsem HULK a zlobím se!!“

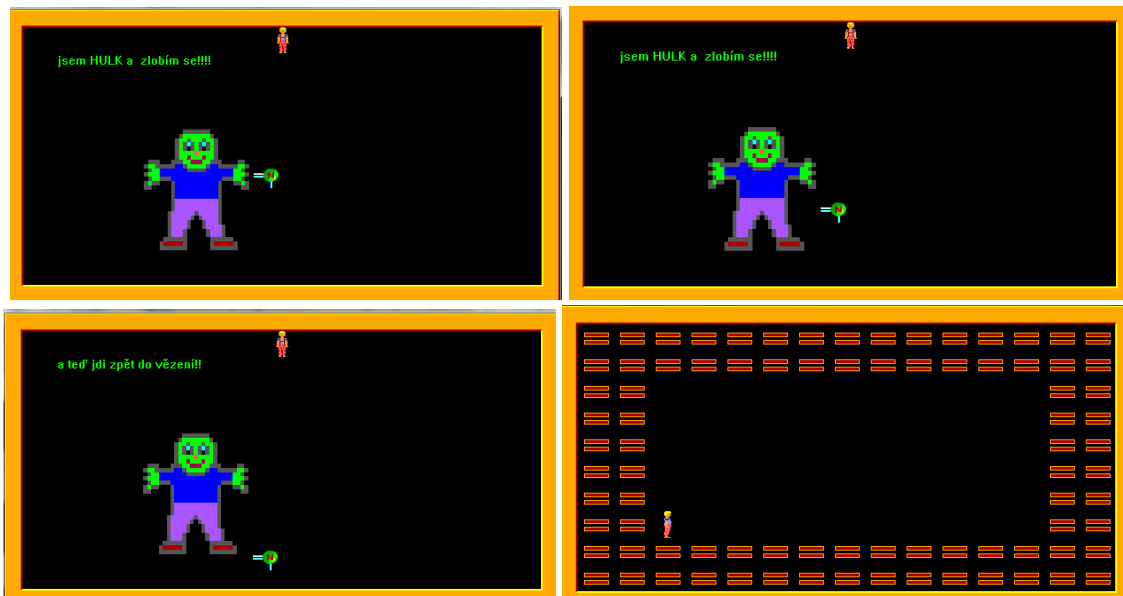


A protože HULK se při vzteku zvětšuje, začne plynule růst do obludné velikosti.



Pak si HULK vezme na pomoc kladivo (předmět 5 133)– kladivo se objeví po stisku klávesy K a HULK s ním třikrát uhodí o zem a pak zvolá „A teď jdi zpět do vězení!“. (zelený nápis)

Po 2 sekundách se vězeň ocitne zpět ve vězení tentokrát bez vnitřních zátarasů. Už se nehýbe a program čeká na ukončení.

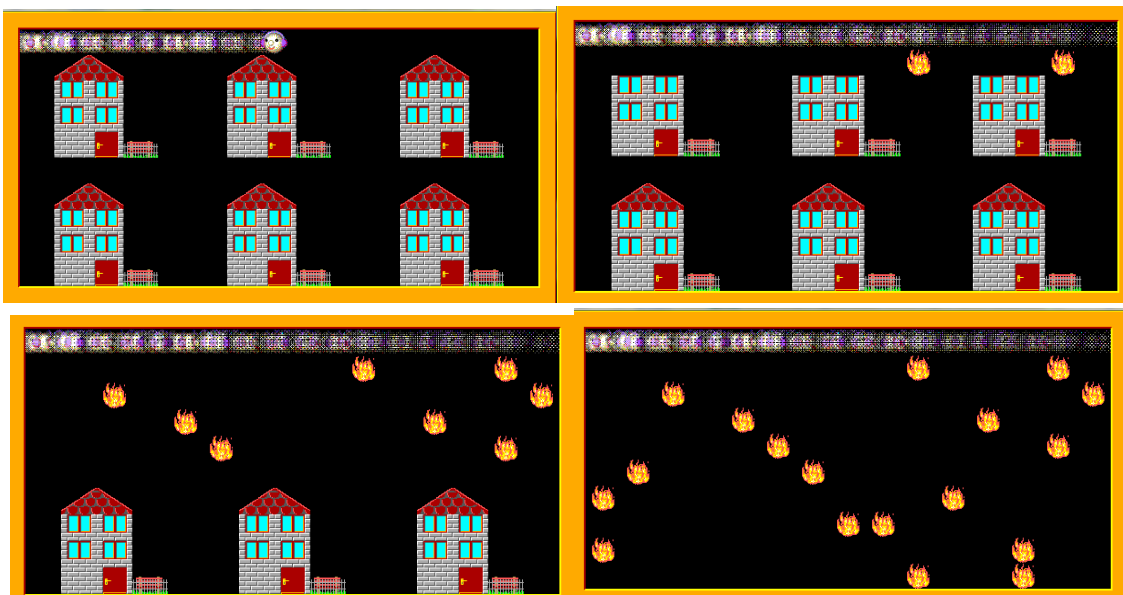


3. Úloha – FANTASTICKÁ ČTYŘKA – 45 bodů

- a. Najednou se objeví americké městečko stejné jako na obrázku, předměty jsou z banky 0.



- b. Nad domy přeletí zleva nepřátelský mimozemšťan (předmět 13 0001 a další): hlava se 4x otočí, letí 3 sekundy (3 000 ms) a zanechává za sebou stopu. Zničí celé město – po 500 ms se vždy ztratí 1 řada staveb a v každé řadě se vždy objeví přesně 2 ohně na náhodných místech.

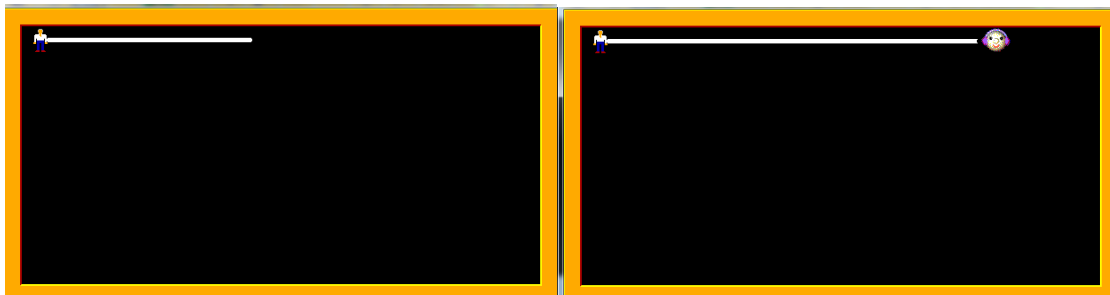


Město může zachránit jedině FANTASTICKÁ ČTYŘKA. Po stisku klávesy nebo tlačítka myši se objeví možnost vybrat si hrdinu. Nápisy budou jako na obrázku.



Pokud vybereme správné jméno hrdiny (velkými písmeny), bude program pokračovat částí c), pokud ne, stále se objevuje vstup z klávesnice a možnost vybrat si hrdinu.

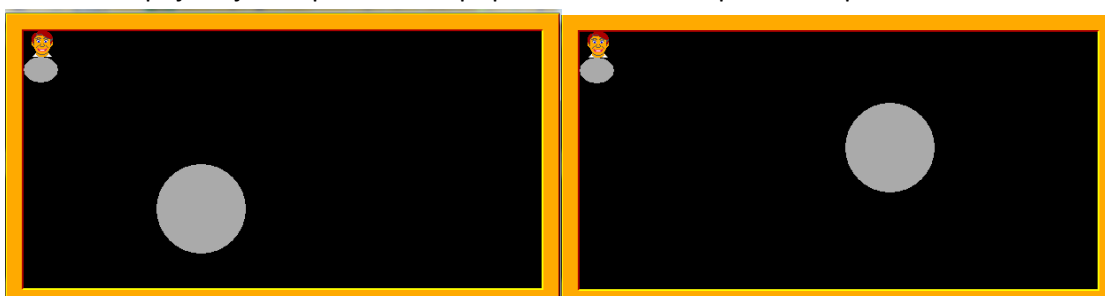
- c. **Pokud vybereme REEDA**, objeví se vlevo nahoře jeho postavička (předmět 12 035) a začne natahovat ruku do míst, kde nepřítel zmizel. Ruka je bílá čára tloušťky 5. Jakmile ruka dosáhne až na kraj, zkracuje se a táhne za sebou nepřítele. Hned jak jej dotáhne k sobě, nepřítel začne město stavět – budou se objevovat zdola řady po 500 ms. Když postaví město, nepřítel zmizí, hrdina zůstává.



Pokud zadáme jméno SUSAN, objeví se vlevo nahoře její postavička – předmět 12 018. Protože SUSAN může být neviditelná, začne se pohybovat doprava k nepříteli a to tak, že se vždy po 500 ms přesune o 1 políčko doprava a náhodně buď bude vidět nebo vidět nebude. Toho se nepřítel zalekne a raději se za SUSAN vydá – SUSAN se objeví opět vlevo a nepřítel za ní plynule rychlou animací (1000 ms) dojde a postaví městečko jako v případě předchozím.



Jestliže vybereme BENA, objeví se vlevo nahoře jeho postavička – hlava předmět 16 a tělo – kámen tvořený šedivou elipsou o velikosti 1 předmětu. Po 500 ms BEN hodí velký balvan – šedý vyplněný kruh o průměru 100 pixelů. Tento kruh se objeví vlevo dole poblíž BENA a bude se přesouvat do pravého horního rohu. Uvidíme jej 3x na jiné pozici. Nepřítel se zalekne, animovaně přijede jako v předchozím případě a město zase po řadách postaví a zmizí.



Když vybereme JOHNYHO, vlevo nahoře se objeví jeho postavička – předmět 3 052 a po 500 ms se začnou objevovat velké plameny – vždy se objeví 1 červená čára tloušťky 5, po 500 ms další, plameny navazují, vyšlehnou až do pravého horního rohu k nepříteli a pak se celý plamen vybarví oranžově. Plameny si nakreslete podle sebe.

Obrazovka se smaže a přiletí nepřítel, který městečko zase postaví a zmizí – stejně jako v předchozích případech.

