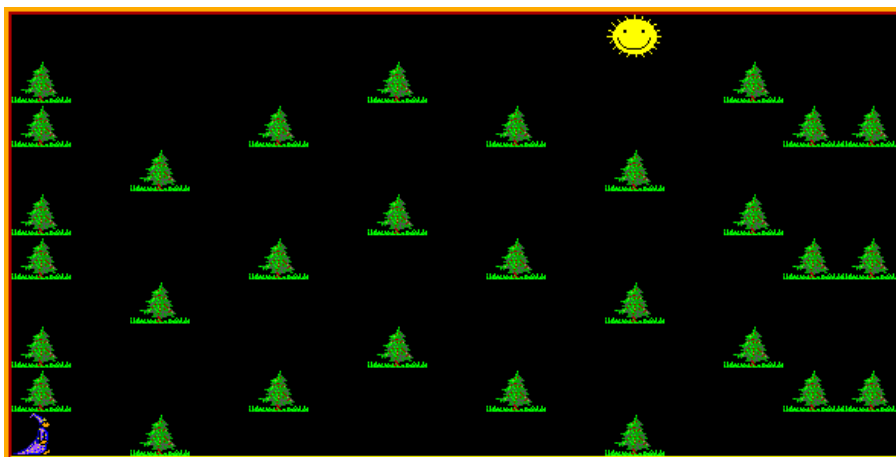


Školní kolo soutěže Mladý programátor 2012, kategorie A a B

Úloha 1 – Medvídci

34 bodů

- A. Baltík hledal místo, kam by postavil svoji chatku. Přišel do lesa, kde svítilo sluníčko. Na obrazovce se najednou objeví les (předmět č. 12) přesně podle obrázku č. 1 se sluníčkem (předmět č. 63). Program čeká na stisk klávesy anebo tlačítka myši. (6 bodů)



Obrázek č. 1

- B. Baltík si připravil materiál (předmět č. 72, 52, 53 – střecha, předmět č. 3 – okno, předmět č. 4 – dveře a předmět č. 40, 58 – ploty) a pustil se do práce. Postavil první chatku vlevo – chatka i s plotem se objeví celá najednou. A po 1 s (1000ms) i chatku pro kamaráda vpravo. Pak rychlostí 5 jde ke své chatce vlevo, otevře dveře, vejde dovnitř a zavře dveře (obrázek č. 2). Program čeká na stisk klávesy anebo tlačítka myši. (8 bodů)



Obrázek č. 2

Školní kolo soutěže Mladý programátor 2012, kategorie A a B

- C. Nastal večer – místo sluníčka se rychlostí 9 objeví měsíček (předmět č. 64) a v okýnkách chatek se rozsvítí (předmět č. 1148). Mezi stromy se objeví medvídky (předmět č. 10086) přesně podle obrázku č. 3). Celý obrázek se objeví najednou. Program čeká na stisk klávesy anebo tlačítka myši. (10 bodů)



Obrázek č. 3

- D. Baltík potřebuje jít za svým kamarádem, ale bojí se medvídků. Otevře dveře svojí chatky, vyjde ven, zavře dveře a běží rychlostí 7 k chatce kamaráda. Cestu si volí podle sebe, ale musí se vyhnout medvídkům a stromům. Tam otevře dveře, vejde dovnitř a zavře dveře. Po 1s (1000 ms) běží zas zpět do své chatky. To se opakuje 3x. Program končí po stisku klávesy anebo tlačítka myši. (10 bodů)