

Hra s běžícím časem a sbíráním předmětů

- Vytvoř program, kde bude B sbírat třešně v bludišti
- Bludiště je vytvořeno ve scéně ze stromů
- B nesmí chodit po stromech
- Se spuštěním programu začne ubíhat čas (v minutách a sekundách)
- Program se zastaví, když uplyne 10 sekund
- Po sebrání každé třešně se na obrazovku vypíše počet sebraných třešní

v tomto programu sbíráme třešně, přidávají se body. Měří se čas a po uplynutí 10 sekund se na obrazovku napíše počet sebraných třešní

počet sebraných třešní

7

načtení scény, kde jsou stromy a třešně

původní počet třešní je 0, to se vypíše na obrazovku

1 ← třešně

2 , 1 ←

0 0 ← píšeme ve tvaru min,sec

podm

podm

podm

podm

do proměnné vložit číslo na stopkách - pouze sekundy

jestliže je 10 sekund, přeruš program

nasbíral jsi

8 , 5 ←

9 , 5 ← třešní

pomoc

podm

jestliže sebere třešni, napíše se aktuální stav na obrazovku

zakázání chodit po stromech