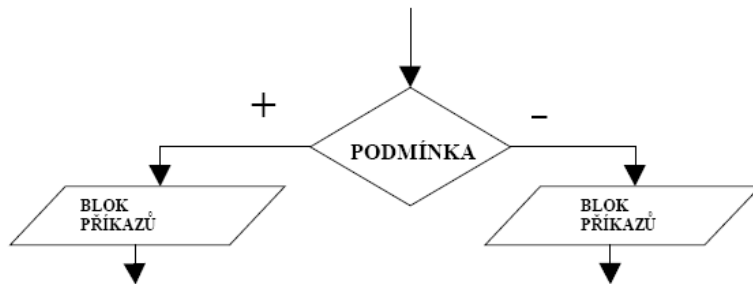


PODMÍNKY

Podmínka je *logický výraz*, tedy výraz, o němž můžeme v dané chvíli říci, že *platí* (má pravdivostní hodnotu 1, Ano) nebo *neplatí* (má pravdivostní hodnotu 0, Ne).



Rozhodování probíhá na základě vyhodnocení zadané podmínky. Buď je podmínka splněna a provede se posloupnost příkazů nebo podmínka není splněna a provede se jiná posloupnost příkazů. Nikdy se neprovedou obě dvě posloupnosti příkazů současně.



Prvek **If** – je vždy na začátku podmíněného příkazu. Použiješ ho, pokud chceš, aby se Baltík rozhodl.



Prvek **Else** – použiješ při definici záporné větve. Záporná větev je blok příkazů, který se provádí, pokud není podmínka splněna.



A) IF – předmět před Baltíkem

	Když je předmět Slunce (číslo 63) před Baltíkem ...
	Když je předmět Slunce (číslo 63) před Baltíkem ...
	Když je nějaký předmět před Baltíkem ...
	Když je před Baltíkem okraj ...

- muchomůrka** - načti scénu s 5 muchomůrkami v dolním řádku. Baltík stále jde a když je před ním muchomůrka, přečaruje ji na hřib.
- muchomůrka 2** - podobný program, jen tentokrát Baltík přečaruje muchomůrku rostoucím hřibem
- muchomůrka 3** -opět podobný program, když je před Baltíkem muchomůrka, přečaruje ji hřibem, když není, vyčaruje na prázdné místo strom
- hřib** - tentokrát vyčaruj na náhodné souřadnice v dolním řádku 5 hřibů, Baltík zase projde dolní řádek a houby sebere
- mrazík** – v dolní řadě 5 náhodných stromů. Baltík jde, když je před ním strom, vyčaruje strom zasněžený, když je před ním prázdné pole, vyčaruje pole zasněžené.
- zed'** - Baltík vyčaruj po obvodu několik různých předmětů. Když je před B jakýkoli předmět, přečaruje ho zdi . V každém rohu se otočí.
- změna_hub** - načti scénu - po obvodu různé předměty, mezi nimi muchomůrky. Baltík má za úkol projít celý okruh a když před ním není muchomůrka – vyčaruje hřib.
Pozor na pořadí podmínek (vyzkoušej přehodit podmínky)



8. **nebe** - načti scénu, kde budou nahoře hvězdy a měsíc, dole stromy, houby. Baltík projde zase celý dvorek okolo a když jsou před Baltíkem hvězdy nebo měsíc, přečaruje je mrakem
9. **houby_rostou** - na obvodu vyčarujeme malé houby a velké houby. při prvním oběhu Baltík velké sebere, malé animací zvětší při dalším oběhu sebere i houby zvětšené animací

B) IF – předmět na Baltíkovi

	Když je předmět Slunce na pozici Baltíka ...
	Když je nějaký předmět na pozici Baltíka ...

10. **houby_květiny** - náhodně vyčaruj 20 hub a 20 květin. Baltík stále chodí rovně, na předmětu se točí doleva. Na okraji se otočí čelem vzad. Ukončení klávesou K.
11. **ohn** - náhodně vyčaruj 20 ohňů. Baltík stále jde, když vstoupí na oheň, zhasne jej a otočí se doleva

C) IF – předmět na souřadnicích (i myši)

	Když je předmět Slunce na souřadnicích 5, 7 ...
	Když je nějaký předmět na souřadnicích myši
	při stisku levého tlačítka ...

12. **duchove** - nekonečný cyklus, ve kterém se stále náhodně čarují v horním řádku duchové. Když se náhodou duch vyčaruje na souřadnice 0,0, zmizí a místo něj se objeví princ; po chvíli program skončí
13. **duch** - duch se přemísťuje na náhodných místech na horním řádku. Když se dostane na souřadnice 0,0, objeví se místo něj princ, po chvíli se cyklus přeruší a program se zastaví.
14. **kostka** - do horního řádku vyčarujeme „kostku“ – za sebou všechny podoby kostky. Když klikneme na jednotlivé části kostky, Baltík popojde příslušný počet kroků. Když je na konci, otočí se
15. **kostka2** - předchozí příklad vylepšíme – chceme, aby si při otočce pamatoval, kolik už udělal kroků a po otočení je dopočítal
16. **obvod** - Načteme jednoduchý elektrický obvod



po kliknutí na otevřený spínač se tento sepne a žárovka se rozsvítí
po kliknutí na zavřený spínač jej otevřeme a žárovka zhasne

17. **vetrak** - Uprostřed prostoru se objeví větrák. Když na něj klikneme, začne se donekonečna točit

18. **hvezdy** - na obrazovce se na náhodných místech objeví 5 hvězd.
Když klikneme myší na hvězdu, zatočí se a zmizí
19. **ovladani** - načteme scénu s předměty slunce, hvězdy, oheď. Po kliknutí na slunce se Balaík otočí doleva, na hvězdy doprava, na oheň čelem vzad. Jinak stále jde
20. **lektvary** - Baltík vyčaruje na náhodných místech 5 lektvatů zelených, 5 modrých a 5 červených. Má nastavenou rychlost 1 a stále chodí.
Po kliknutí na zelený lektvar se zvýší jeho rychlost, po kliknutí na červený se rychlost zmenší.
Po kliknutí na modrý se náhodně přemění na opici či chlapce či prince
Dojde-li k okraji, otočí se čelem vzad

D) IF – kurzor myši na Baltíkovi, na souřadnicích



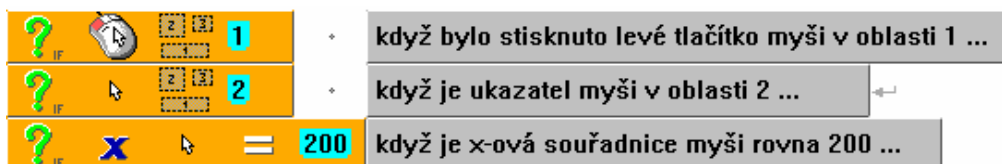
„když se myš nachází na souřadnicích 8, 5“



„když se myš nachází na souřadnicích Baltíka“

21. **slunicko** - Baltík vyčaruje jedno slunce na náhodných souřadnicích
Po najetí myší na slunce se objeví nápis „sluníčko“, když dáme kurzor pryč, nápis zmizí
22. **chyt_Baltika** - Baltík se pohybuje náhodně, když na něj najedeme kurzorem myši, program oznámí výhru a skončí
23. **chyt_Baltika 2** – vylepšení hry – počítá se čas, který se na konci napíše.
Program skončí, když na Baltíka klikneme

E) IF – kurzor myši v oblasti



24. **trefa** – vyčarujeme slunce na souřadnice 4.5
po najetí na slunce jej zakryje mrak a napíše se trefa
Poté, když kurzor myši dáme pryč, zase se slunce objeví
25. **domek** - na scéně se objeví domek s jedním oknem a vpravo dole vlajka
Po najetí myši na domek se v něm rozsvítí a otevřou dveře, když myši odjedeme, zase se zavře
když se najede myši na vlajku, přeruší se cyklus – program skončí
26. **vlajky** - ve scéně načteme vlajky 4 států
když najede myš do oblasti jednotlivých vlajek, objeví se vždy název státu
Dále se v programu objevuje další výpis, který nemizí – když se najede do pravého horního rohu, objeví se „vyber vlajku“, když do pravého dolního rohu, objeví se „zjistíš jméno státu“