

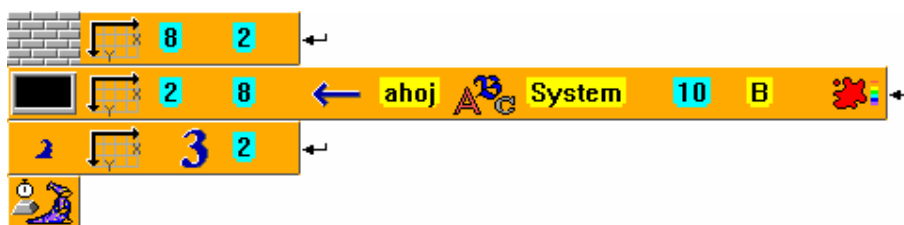
Příprava na soutěže

NÁPOVĚDA A JEJÍ UŽITÍ

1. Souřadnice políčkové
 - a. Předmět na souřadnice
 - b. Baltík na souřadnice
 - c. Literál na souřadnice
2. animace
 - a. let ptáka
 - b. otevírání dveří
 - c. pád hvězdy
3. Prvek náhoda
 - a. Uplatnění souřadnic
4. Souřadnice bodové
 - a. Grafika
 - b. Čáry, obdélníky, kruhy, výplně
5. Podmínky
 - a. Když Baltík na předmětu – sebere jej
 - b. Když myš na předmětu – akce (čarováním,...)
6. Prvky
 - a. čekej na vstup z klávesnice
 - b. průhlednost**
 - c. smaž obrazovku
 - d. čekání delší dobu
 - e. vstup z klávesnice
7. pomocníci
8. ovládání ve hře (tabulka konstant)

PROGRAMY:

1. souřadnice



SOUŘADNICE POLÍČKOVÉ

⇒ **x** počítáme zleva, začínáme od nuly (největší číslo je 14)

⇒ **y** počítáme seshora, začínáme od nuly (největší číslo je 9)

Čarování předmětu na souřadnice

Čarování textu na souřadnice

Přesun Baltíka na souřadnice

2. animace

všechny prvky budou průhledné

1

animace pře Baltíkem

animace - musí mít číslo, animované předměty, musí se spustit

2

odkud kam pták letí

3

vícekrát se hodiny otočí doba animace je 2 sekundy

4

viditelnost je na začátku 9, na konci 0 stopa po padající hvězdě - 3

- 1 zruší animaci 1

5

-

zruší všechny animace

3.náhoda

vyčaruje náhodně balon na první řádek

3 { } 0 * * 14 1

vyčaruje náhodně 3 duchy na druhý řádek

10 { } 15 10

vyčaruje náhodně 10 sttoměčeků po celé ploše

0 * * 1 4 0 * * 9

náhodně umístí Baltíka na plochu

0 * * 10

náhodnou barvou vyplní celou plochu

2077 * * 2082 5 5

vyčaruje na souřadnice 5,5 náhodný předmět - od číslo 2077 do 2082

1 * * 4

Baltík se otočí náhodným směrem

1 * * 5

Baltík popojde náhodný počet kroků

4. kruh, obdélník,....

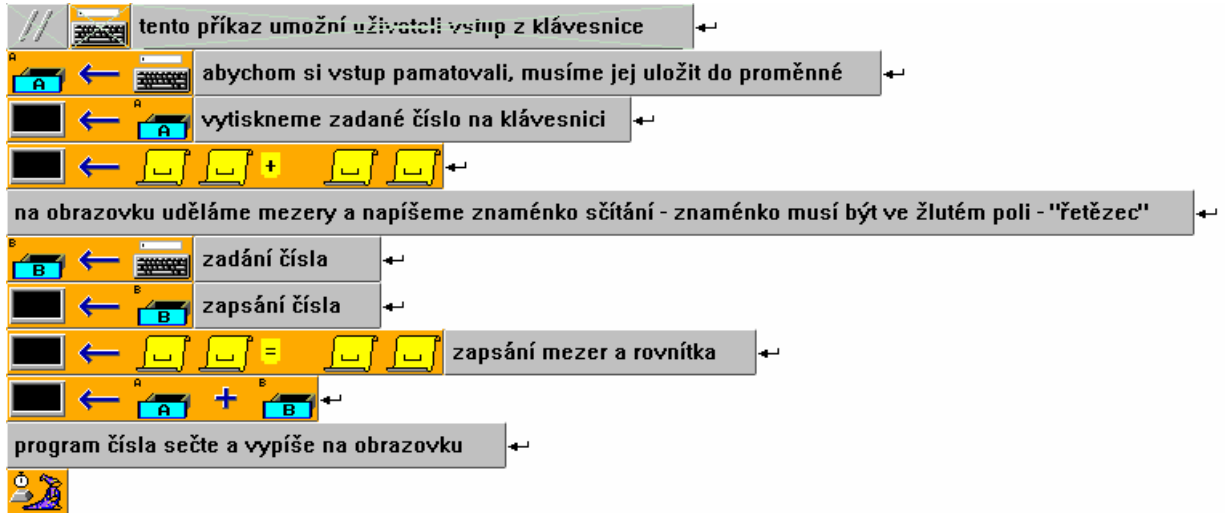
- 4 4 ←
bod, tloušťka, barva, umístění ←
- 3 0 0 100 100 ←
čára, tloušťka, barva, umístění - musí mít začátek a konec (souřadnice bodové) ←
- 100 100 200 200 ←
čtverec, barva výplně, začátek - levý horní roh, konec - pravý dolní roh ←
- 0 1 5 200 200 300 300 ←
kruh, výplň - náhodně, začátek - levý horní roh, konec - pravý dolní roh ←
- 4 0 1 5 200 200 300 300 ←
kruh - ohraničený jinou barvou - opět náhodnou ←
- 10 10 300 200 ←
obdélník - rozdíly souřadnic jsou jiné u x-ové a y-ové ←

5. podmínky, myš

- 3 3 ←
- 6 6 ←
- { ←
- při stisku na houbě popojde ←
- 15 10 ←
- při stisku na měšci, vyčaruje měšec na náhodné místo ←
- }

- ←
- 1 0 ←
- 5 0 ←
- { příkaz na pochopení příkazu myši, i když ji nestiskneme ←
- { 1 1 0 1 9 } ←
- když najedeme myší na mrak, začne přšet ←
- { 2 5 9 } ←
- když najedeme myší na sluníčko, začne se předmět usmívat a mračit ←
- ←
- když bude myš v jiné oblasti, obě animace zmizí ←
- }

6. počítání



7.hra

