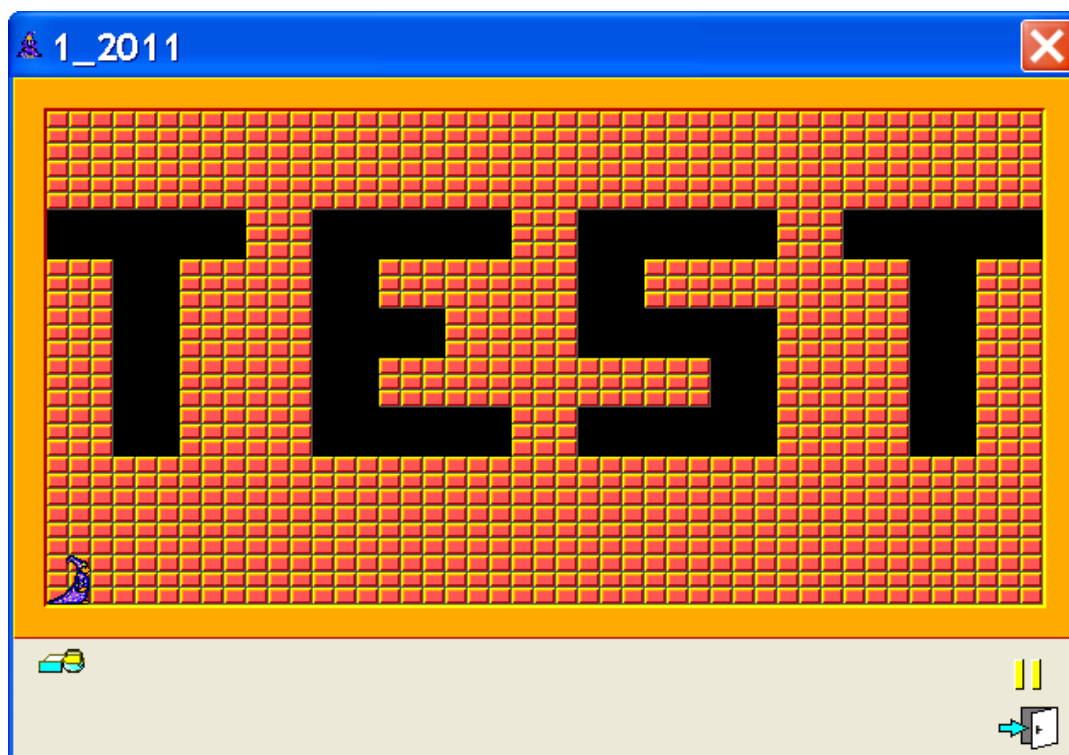


# Úlohy 2. dne Podkrušnohorské setkání Baltíků –2011, 6. Ročník

## úloha 1 – test. bpr, test. sgpbrj

a/ Po spuštění programu se celá Baltíkova plocha vyplní předměty č.2120 (2b)

b/po dalším stisku klávesy se postupně vypíší jednotlivá písmenka, čas mezi vypsáním písmenka bude jedna sekunda. **(10b)**



c/ po dalším stisku klávesy se jednotlivá písmenka vybarví střídavě modrou a červenou barvou, na odstínu nezáleží. (4b)

## Úloha č. 2 - les.bpr, les. sgpbrj

a/ Po spuštění programu se tentokrát vyplní celá plocha stromečky předmět č. 12 **(2b)**

b/ po stisku klávesy vyrostou na náhodných místech kromě spodní řady 5 hub (předměty 3045 -3037), každá houba poroste 500 milisekund **(20b)**.

c/ po stisku klávesy Baltík sám houby sebere a vrátí se do levého dolního rohu čelem na východ **(30b)**.

### Úloha č.3 – barvy.bpr, barvy.sgpbprj

a/ Na Baltíkově ploše se na náhodných souřadnicích kromě spodní řady objeví čtyři barevné obdélníky (předměty č. 137 modrá, 139 malinová, 144 zelená a 148 oranžová). **(10 bodů)**

b/Nyní budeme Baltíka ovládat pouze šipkami, nesmí vstoupit na pole s obdélníčky **(5b)**

c/Když před ním bude modrá kostička, přebarví se pozadí Baltíkovy plochy na fialovou **(2b)**,

d/když zelená, Baltík se přemění na opici (předměty z banky 9) **(1b)**

e/ Jestliže se ocitne před oranžovým polem, tak Baltík vyčaruje do oranžového pole hvězdičku, která se v políčku jednou otočí a pak zmizí (předměty 13056-13063). Hvězdička se bude točit jednu sekundu **(5b)**

f/ Program se ukončí tím, že Baltík vstoupí na malinovou kostičku, smaže obrazovku a doprostřed obrazovky vypíše žlutým písmem Tahoma, velikost 72 „KONEC“ a po sekundě se program sám vypne. **(10b)**

### Úloha č.4 – výběrová B3 – grafika.bpr

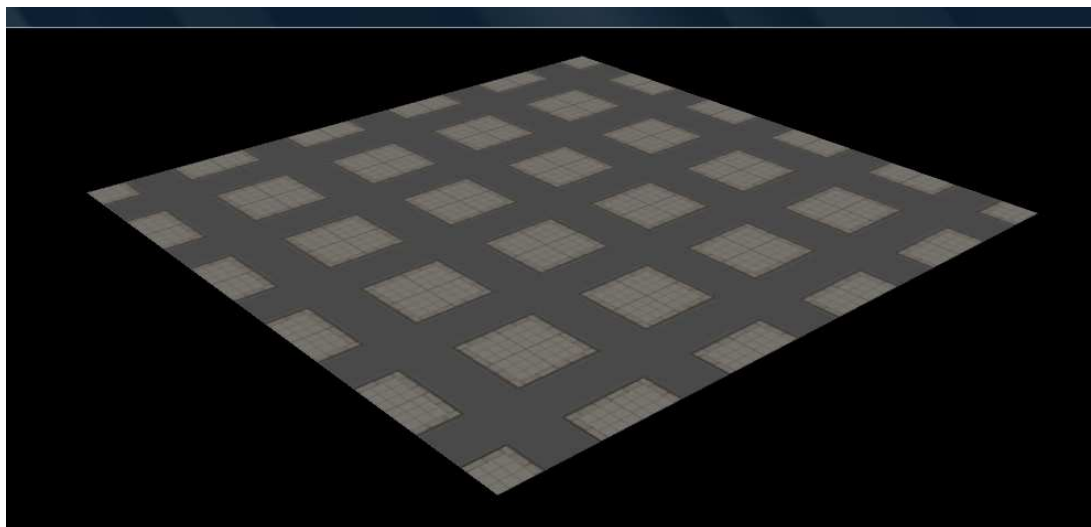
a/ Na Baltíkovu plochu budeme klikat levým tlačítkem myši. Po kliknutí se každý bod označí náhodnou barvou (kromě černé) a náhodnou velikostí max. 20 b. **(15b)**

b/ Body se budou postupně spojovat úsečkami náhodné barvy (kromě černé a bílé) o tloušťce 4 b. **(20b)**

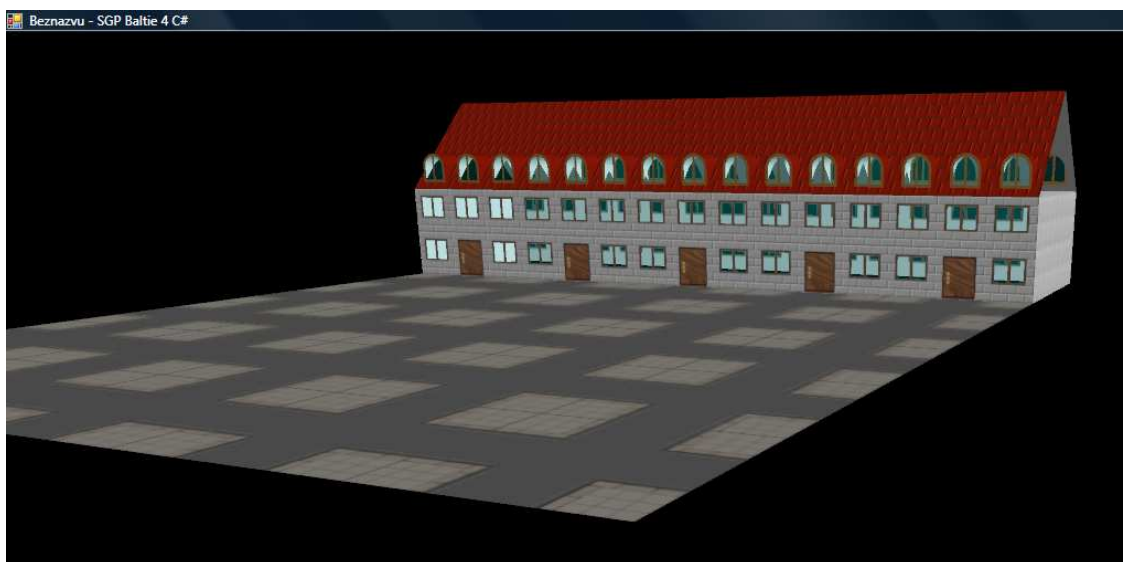
c/ úloha se ukončí po kliknutí pravým tlačítkem myši (doporučujeme jím uzavřít mnohoúhelník) - bod se označí stejným způsobem jako v části a. Po té se vnitřek obrazce vylije bílou barvou. Po 1 sekundě se program sám vypne. **(25b)**

## Úloha č.4 – výběrová B4 – domky.sgpbrj

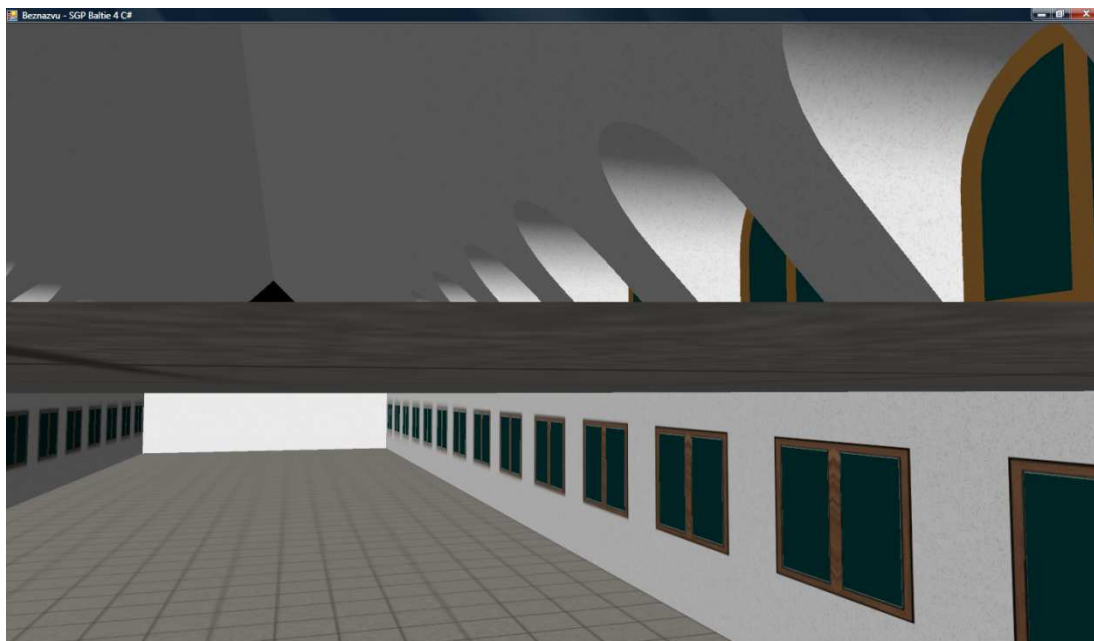
a/ fialový Baltík bude pracovat rychlostí 6. Vydláždí náměstí, použije na něj skupinu 12. Náměstí bude složeno s 5x5 skupin. **(5b)**



b/ červený Baltík postaví rychlostí 8 řadu domků, tzv. hrubou stavbu. Každý domek bude mít uprostřed dveře navazující na chodník náměstí a z každé strany dveří po jednom oknu (model 48). Domky budou mít dvě podlaží, ve druhém podlaží a v zadním traktu budou pouze okna. Boky domků budou tvořit zdi (model 47), střecha bude z modelů 45 a 44. Dle obrázku. **(20b)**



c/ žlutý Baltík bude pracovat rychlostí 9 a z předmětu č.7 vytvoří v domečku všechny podlahy a stropy. **(15b)**



d/ zelený Baltík vytvoří rychlostí 7 příčky v jednotlivých domcích v obou podlažích stejné dle obrázku. **(15b)**



e/ všichni Baltíci budou pracovat najednou. **(10b)**