

1. úkol – program „město“

- a) **(8 BODŮ)** naprogramuj město podle obrázku
(předměty jsou z bank 0, 1, 5 a 8), okolí je vyplněno žlutou barvou č. 14



předmět 8106



předmět 8110



předměty 8082, 8086



předměty 5074, 1149

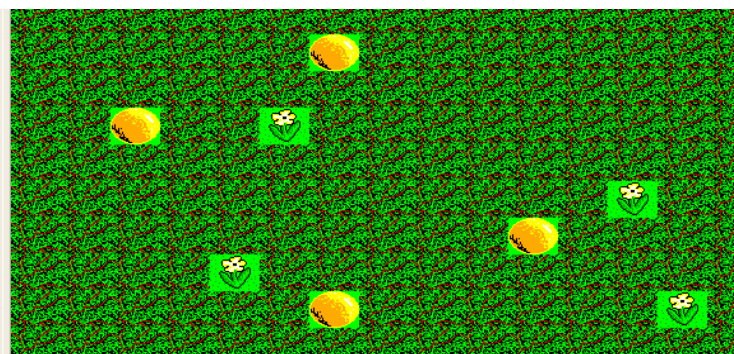


- b) **(10 BODŮ)** po kliknutí levého tlačítka myši se objeví reklamy s nápisy
(žlutou barvou, velikostí písma 20), které budou do nekonečna blikat
(objevovat se a ztrácet)

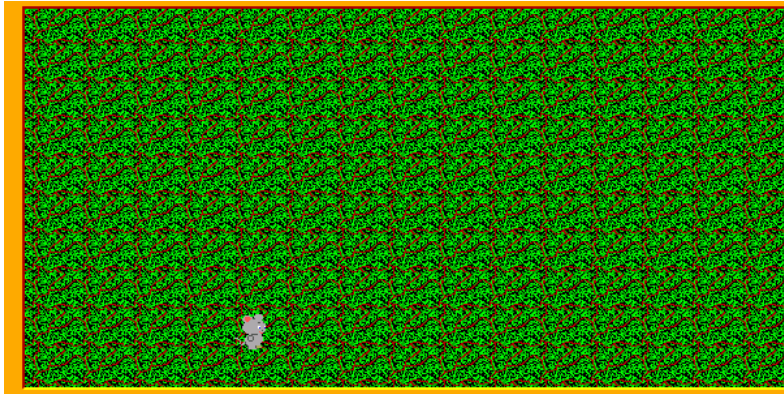


2. úkol – program „na pastvě“

- a) **(8 BODŮ)** vytvoř si podobnou pastvinu, jako je na obrázku z předmětu
číslo 2142, na které budou libovolně umístěny 4 bílé květiny (předmět
1141) a 4 brambory (předmět 1119)



- b) **(8 BODŮ)** z levého dolního rohu vyjde Baltík přeměněný na koně, spase všechny květiny a odejde zase do levého dolního rohu, tam zmizí
- c) **(8 BODŮ)** z pravého horního rohu vyjde myš, bude ovládaná kurzorovými klávesami a při stisku klávesy B sní bramboru.



- d) **(5 BODŮ)** Program skončí, až myš sní všechny brambory

3. úkol – program „bingo“

organizátoři soutěže potřebují vyrobit nové šablony pro hru BINGO. Jde o jednoduchou šablonu ze čtvercových políček 5 x 5. nad kterou je napsáno BINGO. Vytvoř program, který bude takovéto šablony vyrábět. Velikost políček zvol libovolně.

- a) **(10 BODŮ)** Vytvoř pomocí grafických prvků čtvercovou síť s napsáním BINGO nahoře. Program čeká na stisk klávesy nebo tlačítka myši.
- b) **(10 BODŮ)** Do každého políčka napiš náhodné číslo od 1 do 99 (čísla se mohou opakovat)
- c) **(6 BODŮ)** Čísla zapsaná v šabloně, která jsou **menší než 10**, musí být zarovnaná k pravému okraji šablony stejně jako čísla větší. Na obrázku vidíš část náhodně vyplněné šablony.

B	I	N	G	O
25	24	14		
9	10	24		
18	22	6		
8	18			
21	4			