

1. úkol – program „zavlaha“ pracujte v režimu 3D programovací s Baltíkem (**15 BODŮ**)

Baltík zasadil stromy a potřebuje zavlažovací systém, aby mu rostly.

Naprogramujte zavlažovací potrubí (z modelu 37), které přivádí vodu z ledovce (model 63) ke stromům.

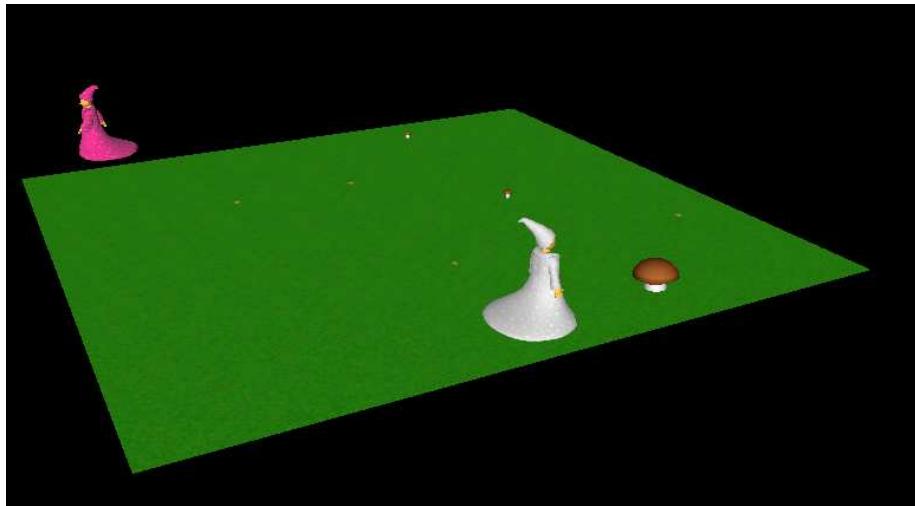
Pozadí můžete zvolit jakékoli (tady je použit SkyBox3 kvůli viditelnosti obrázku).



2. úkol – program „podzim“ pracujte v režimu 3D programovací s Baltíkem

Baltík na podzim uklízí svoji zahrádku od napadaného listí a sbírá houby.

- a) (**10 BODŮ**) Baltík vyčaruje nekonečnou rychlostí travní plochu (model 58) o velikosti 5x5
Na této ploše je 5 napadaných listů na náhodných místech a 5 hub na náhodných místech.
- b) (**5 BODŮ**) Před plochou stojí vedle sebe 2 Baltíci, dívají se na trávník. Jejich barvu vybere uživatel!
- c) (**10 BODŮ**) První Baltík vejde na trávník, pak už bude smět chodit pouze po trávníku.
Bude se pohybovat pomocí kurzorových šipek. (šipka dopředu = popojde, šipkami vlevo a vpravo se otočí)
Když přijde k listu, uklidí jej.
Když přijde k houbě, tak protože je čaroděj, ji nejdřív nechá vyrůst a pak teprve ji sebere.
- d) (**5 BODŮ**) Zároveň s prvním Baltíkem se bude pohybovat druhý Baltík, který bude trávník do nekonečna obíhat.
- e) (**2 BODY**) Program končí po stisku klávesy K



3. úkol – program „bingo“ pracujte v režimu 2D

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

- (**10 BODŮ**) Vytvoř pomocí grafických prvků čtvercovou síť s nápisem BINGO nahoře. Program čeká na stisk klávesy nebo tlačítka myši.
- (**10 BODŮ**) Do každého políčka napiš náhodné číslo od 1 do 99 (čísla se mohou opakovat)
- (**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			