

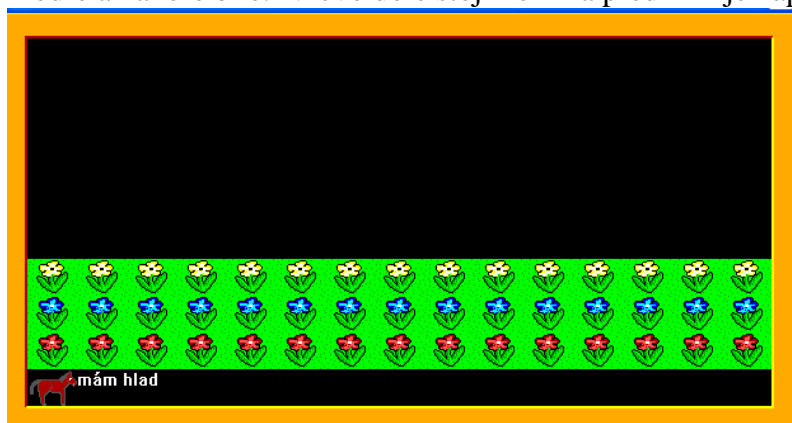


# Povltavské setkání Baltíků 2009

**U všech programů smíš používat jen vytvořené předměty a nepoužíváš scény.**

## Úloha KUN (15 bodů)

Na Baltíkově ploše se objeví 3 řady největších květin z banky 1, dole jsou červené, nad nimi modré a nahoře bílé. Vlevo dole stojí koník a před ním je nápis „mám hlad“.



Koníka ovládáme kurzorovými klávesami. Jakmile začne chodit, nápis zmizí.

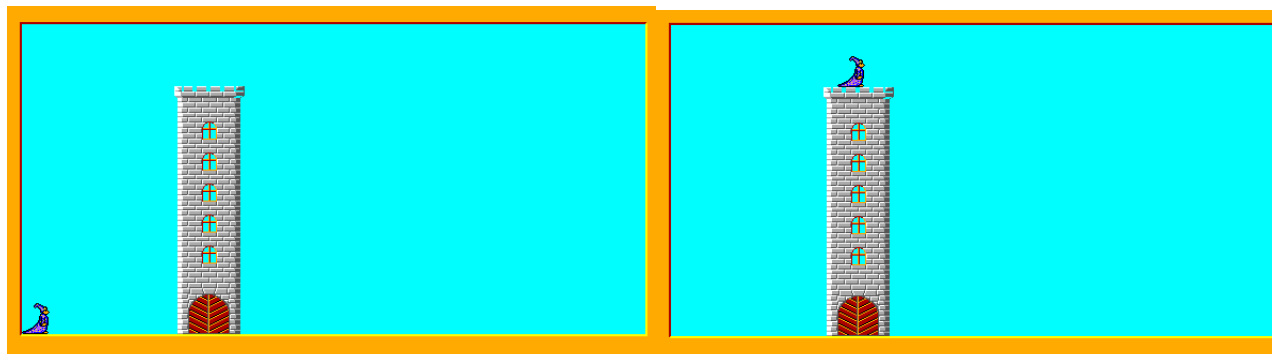
Pokaždé, když vstoupí přímo na květinu, spase ji a dole se objeví nějaký nápis - například „mňam, červená byla dobrá“ nebo „mlask, modrá je vynikající“. Jen je podmínka, aby hlásil jakou barvu květiny snědl). Místo květin se bude objevovat tráva (předmět 1122).

Když koník spase 15 květin, objeví se dole nápis např.: „už mám dost“ a po 2 vteřinách program skončí.

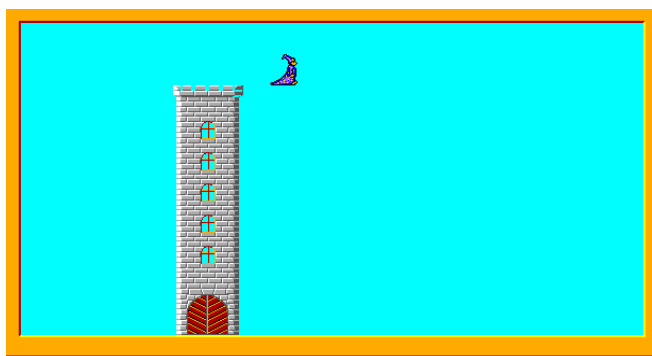
## Úloha PARASUTISTA (18 bodů – za část A 8 bodů, za část B 10 bodů)

**Část A** Na scéně se objeví věž, celé pozadí obrázku je azurově modré .

Baltík přijde k věži (až do vrat) do vrat, zmizí a po 2 sekundách se objeví nahoře na věži.

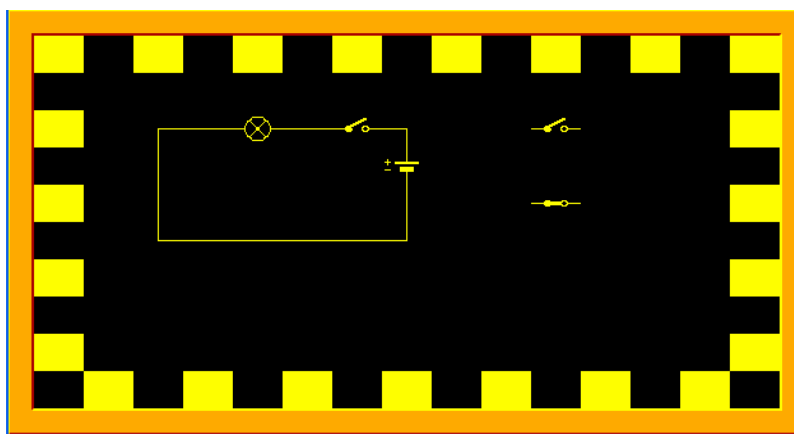


**Část B** Baltík udělá 2 kroky a padákem (banka 8) seskočí dolu. Po 1 sekundě si padák sbalí (zmizí) a odejde doprava.

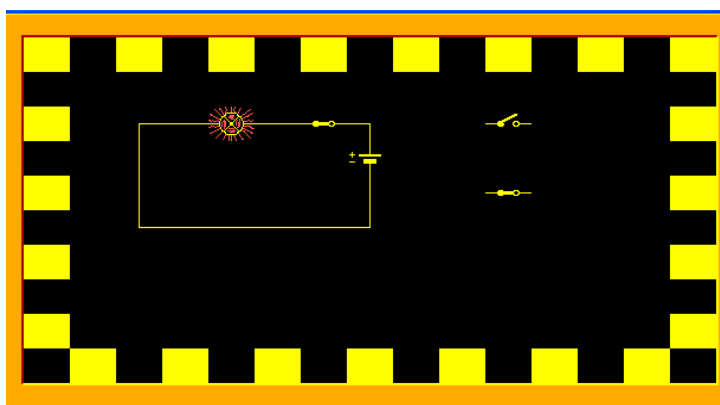


**Úloha OBVOD** (15 bodů – za část A 5 bodů, za část B 10 bodů)

**Část A** Nejprve naprogramuj následující obrázek (vše je ve žluté barvě, předměty pro obvod jsou z banky 4)



**Část B** program pokračuje následovně: když klikneš myší na zavřený spínač (vpravo na obrázku) – obvod se sepne a žárovka se rozsvítí. (předmět 3085)



Když klikneš myší na otevřený spínač vpravo, zhasne a obrázek vypadá jako na začátku.



obvod se zase rozpojí, žárovka

Klikat myší na spínače můžeme donekonečna. Program skončí při kliknutí na klávesu K.