

## Vánoční soutěžní setkání příznivců Baltíka ve Strakonících 12.-13.12.2008



### Zadání pro B3 - úlohy

1. Program pojmenujte **POZAR**. Baltík vyčaruje vedle sebe 5 stejných domečků. Domky začnou postupně zleva doprava hořet malým plamenem (předmět č.109). Po 1 sekundě postupně tentokrát zprava hoří větším plamenem (předmět č.110). Po další sekundě zase zleva (předmět č. 111) a po další sekundě zprava (předmět č.112). Po 3 sekundách se obrazovka celá zaplní největším plamenem.  
**10 bodů**
2. Program pojmenujte **CLOVECE**. Na horní řádce vyčaruje předměty č.2121 až 2135. Baltík stojí ve výchozí pozici a čeká. Po kliknutí myší na některé z vyčarovaných předmětů udělá Baltík tolik kroků, kolik je na předmětu uvedeno. Počká 3 sekundy, otočí se a vrátí se do výchozí pozice. To celé se bude opakovat do nekonečna. Pokud se myší klepne mimo tato políčka, Baltík před sebe vypíše zprávu Špatně!  
Pokud kliknete myší na políčko s číslem 15, nestane se vůbec nic.  
**15 bodů**
3. Program pojmenujte **KOULOVACKA**. Baltík se postaví na políčkové souřadnice 0,5 a hledí na východ. Na protější straně v posledním sloupci se na náhodných místech objeví 5 obličejů (předmět č.16). Po stisku klávesy začne Baltík házet koule (předmět č.8137), ty budou přistávat v posledním sloupci na náhodných místech. Pokud trefí obličej, nakreslete přes tento obličej červený kruh. Program končí, když je zasažen i poslední obličej. Na obrazovku vypište výsledný čas, ten se měří od stisku klávesy až do zasažení posledního obličej.  
**20 bodů**

Při řešení těchto úloh nesmíte používat scény. Smíte používat jen standardní banky, nesmíte je upravovat.

Programy ukládejte do určené složky na ploše. Pokud budete chtít s uložením pomoci, nebojte se o to požádat