

## Zadání příkladů prvního dne pracovního setkání Baltík v Táboře 2010

### Obecné pokyny

Slovo **sport** je anglosaského původu a odvozuje se od slova disport. Znamená obveselení, rozptýlení, vlastně útěk od práce, od povinnosti k zábavě. Nás určitě obveselí tři příklady se sportovní tematikou.

Pokus se vytvořit tři programky, které se sportem souvisejí. Používat můžeš všechny dostupné nástroje, které má k dispozici Baltík.

Co není v zadání přímo uvedeno jako podmínka řešení, to je ve tvé vlastní režii. Nesnaž se programy vylepšovat. Stačí dodržet body v zadání. Všechny soubory ukládej do připravených adresářů (olympiada, kopana, stadion ) Stejnými jmény nazvi všechny tvé soubory.

## Příklady

### 1) STADION

Vytvoř program **STADION**. Po spuštění programu se objeví atletický stadion na které bude jednopóličková oválová dráha. Při spuštění programu Baltík stojí na startu oválu . Po stisknutí libovolného tlačítka Baltík vyrazí kolem . Po oběhnutí kola se přesune do středu oválu, kde napíše radostnou zprávu o tom , že vytvořil rekord školy.

### 2) KOPANA

Napište program **KOPANA**. Tento program se bude chovat tak, že po spuštění se objeví dva Baltíci, jeden u levého okraje a druhý u pravého okraje. Před jedním Baltíkem bude stát míč a na stisk libovolné klávesy se míč přesune ke druhému Baltíkovi, potom čeká na další stisk klávesy. Přesune zase k prvnímu Baltíkovi a tak dále až do nekonečna.

### 3) OLYMPIADA

Napiš program **OLYMPIADA**. Po spuštění tohoto programu se na obrazovce objeví olympijské kruhy. Barevné provedení je na obrázku. Dále se objeví místo, kde bude plát olympijský oheň. Baltík čeká v levém dolním rohu obrazovky. Po stisknutí libovolné klávesy, se Baltík rozběhne nejprve pomalu a po několika krocích zrychlí, až doběhne k místu zapálení olympijského ohně. Oheň zapálí Po chvíli se na obrazovce objeví nápis Olympijské hry jsou zahájeny ( Formát textu je libovolný) Oheň hoří dále, dokud není program ukončen.

