

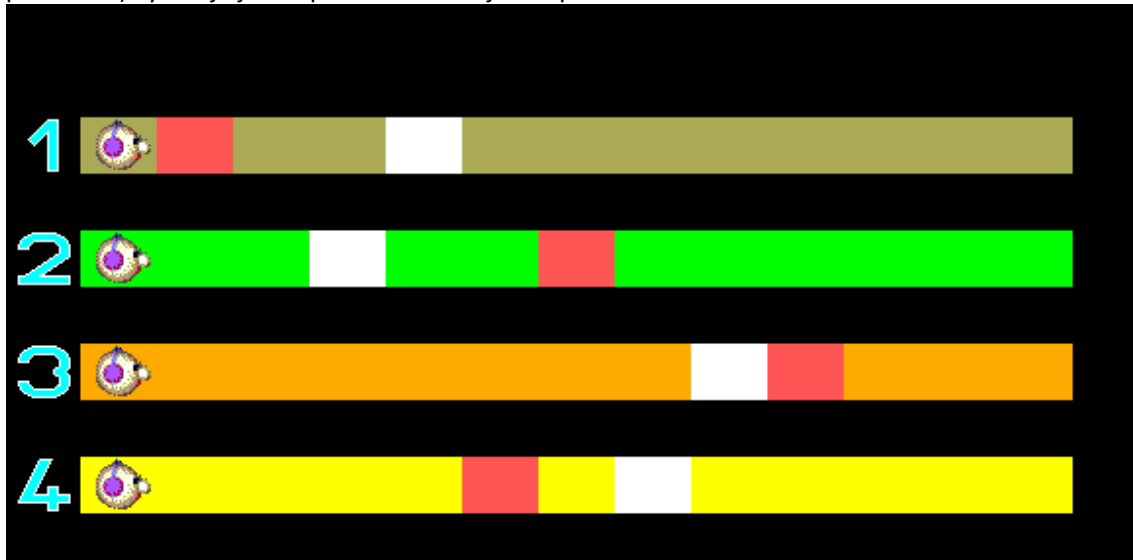
Úloha 3 – závody figurek

a) Vytvořte na Baltíkově ploše 4 závodní dráhy podle obrázku. Jsou tvořeny předměty 141, 144, 148 a 149. Na start vyčarujte figurky – předměty 13006.



b) Vpravo od dráhy č. 1 se objeví hrací kostka a na ní náhodná hodnota od 1 do 6 (předměty v bance 3). Podle počtu puntíků na kostce se figurka v dráze 1 plynule posune o stejný počet políček. Potom kostka zmizí a objeví se v dráze 2 a situace se opakuje, potom totéž v dráze 3 a nakonec 4. Potom je na tahu opět figurka v dráze 1 atd. Pokud nějaká figurka dojde až na konec dráhy, začne se vracet zpět, ovšem změní se na předmět 13020. Závod skončí v okamžiku, když jedna figurka dojde opět na počátek své dráhy. V tuto chvíli skončí pohyb a čeká se na stisk klávesy nebo myši.

c) Opět se figurky postaví jako na prvním obrázku. Na každé dráze se na náhodných pozicích (kromě počáteční) vyčaruje jeden předmět 147 a jeden předmět 150.



Opět se bude opakovat pohyb figurek podle hodu kostkou popsáný v části b). Pokud ale figurka skončí na červeném poli, v příštím kole bude vynechána. Pokud skončí na bílém poli, popojde hned ještě o jedno pole. Závod opět skončí v okamžiku, kdy jedna figurka dojde zpět na začátek své dráhy. Potom bude program čekat na stisk klávesy nebo myši.