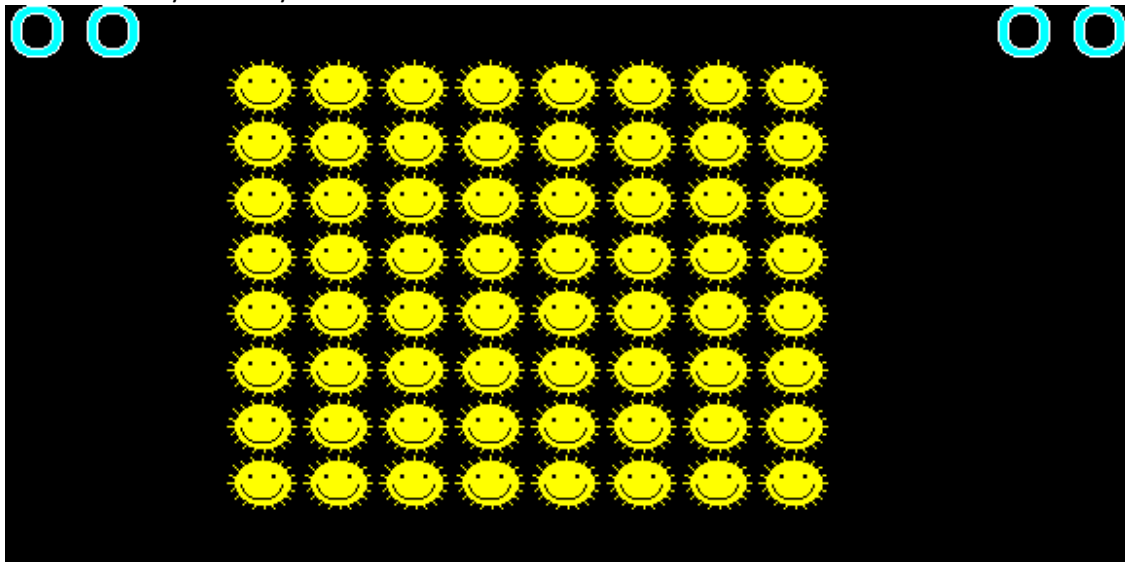


Úloha 4 – pexeso

a) Vytvořte na Baltíkově ploše pexesové karty – 8 x 8 předmětů 63. Předmět sluníčko je rubem všech karet. V horním řádku na pozicích podle obr. se zobrazí dvě dvojice nul – předměty 2001. Program čeká na stisk klávesy nebo myši.



b) „Rozdejte“ karty – na 0,2 sekundy se současně objeví lícové strany všech karet. Lícové strany jsou tvořeny předměty 8 až 23. Každý je přítomen 2x a jsou na náhodných pozicích. Potom se opět zobrazí sluníčka. Baltík si ovšem musí pozice všech karet zapamatovat!

c) Hrajte pexeso. Na políčkové pozici $X=0, Y=1$ se objeví srdíčko (předmět 61) – znamená, že hraje hráč 1. Dvakrát klepněte myši na některou kartu – vždy se objeví lícová strana. Klepnutí jinam se nepočítají a ignorují. Jsou-li obě odkryté karty stejné, obě zmizí a číselný údaj v levém horním rohu se zvýší o 1. V tomto případě může tentýž hráč hrát ještě jednou. Nejsou-li karty stejné, opět se obrátí zpět (objeví se sluníčka) a na řadě je druhý hráč. Srdíčko vlevo zmizí a objeví se vpravo na pozici $X=14, Y=1$ a stejným způsobem hraje druhý hráč. Hra skončí, až nezůstane žádná karta.

d) Podle toho, který hráč získal více bodů se objeví uprostřed obrazovky nápis „Vyhrál levý hráč“ nebo „Vyhrál pravý hráč“ – písmo

20

12

Vyhrál levý hráč.