

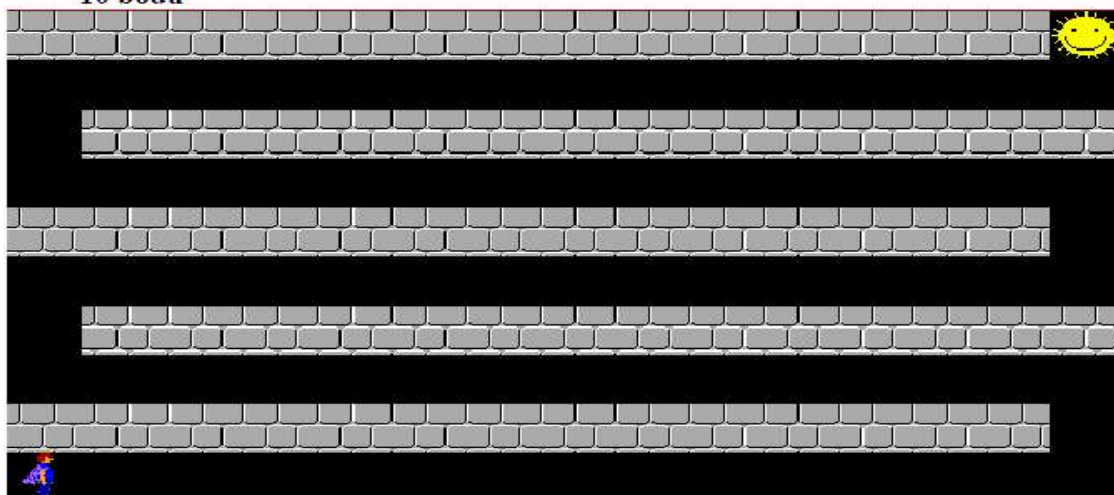
Regionální kolo soutěže Baltík 2008, kategorie A a B

Úloha 3 – Bludiště (pro kategorii A i B)

celkem 55 bodů

- a) Vytvořte v Baltíkově ploše bludiště podle obr. 3-1. Bludiště je tvořeno předmětem 2143 z banky 2, na jeho konci je sluníčko z banky 0. Bludiště se objeví okamžitě po startu programu. V levém dolním rohu bude stát princ z banky 9 otočený na východ. Program čeká na stisk libovolné klávesy.

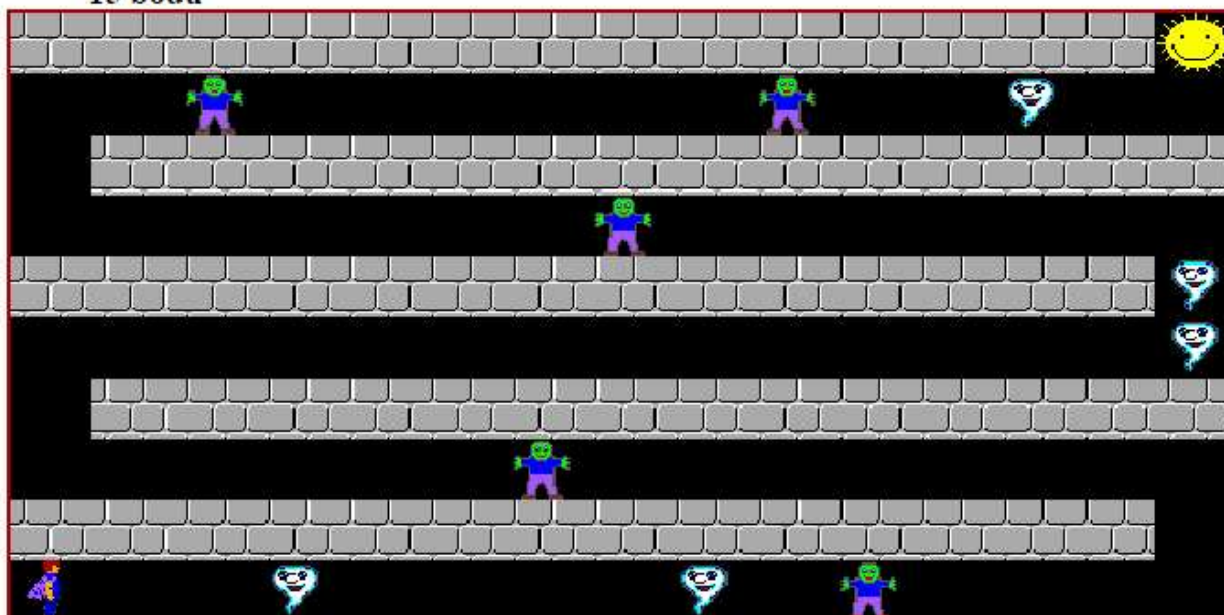
10 bodů



Obr. 3-1

- b) V bludišti se na náhodných pozicích objeví 5 strašidel (předmět 12005 z banky 12). Žádné strašidlo se nesmí objevit na políčku se zdí ani na políčku se sluncem ani na políčku s princem. Dále se na náhodných pozicích v bludišti objeví 5 zelených mužíčků (předmět 12020 z banky 12). Mužíčci se nesmí objevit na políčkách se zdí, se sluncem, s princem ani se strašidly. Viz obr. 3-2. Program čeká na stisk klávesy T.

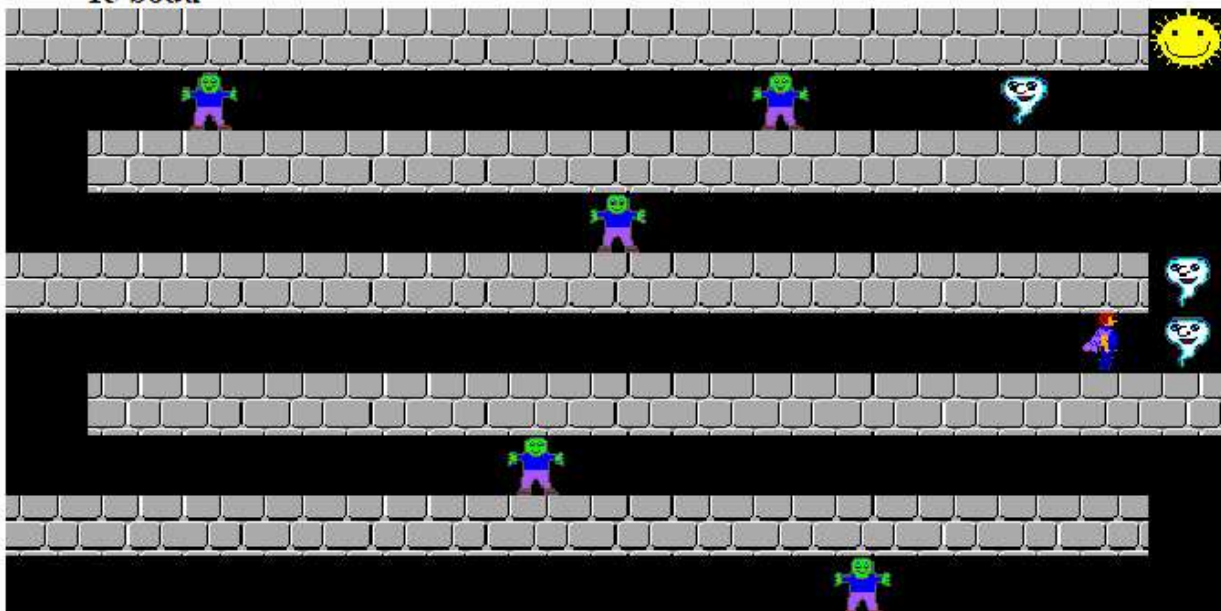
15 bodů



Obr. 3-2

- c) Princ prochází bludištěm rychlostí 7. Zelených mužíčků si nevšímá, ale když je před ním strašidlo, zastaví se a vyčaruje na strašidlo obláček. Je to obláček, který se objevuje, když Baltík čaruje. Po rozplynutí obláčku před princem strašidlo odletí rovně až na políčko se sluníčkem a tam zmizí. Let strašidla bude trvat 2 sekundy. Po zmizení strašidla princ pokračuje dál v cestě bludištěm až před další strašidlo. Tato část programu skončí, až princ dojde na políčko se sluníčkem. Tam čeká na stisk klávesy Z.

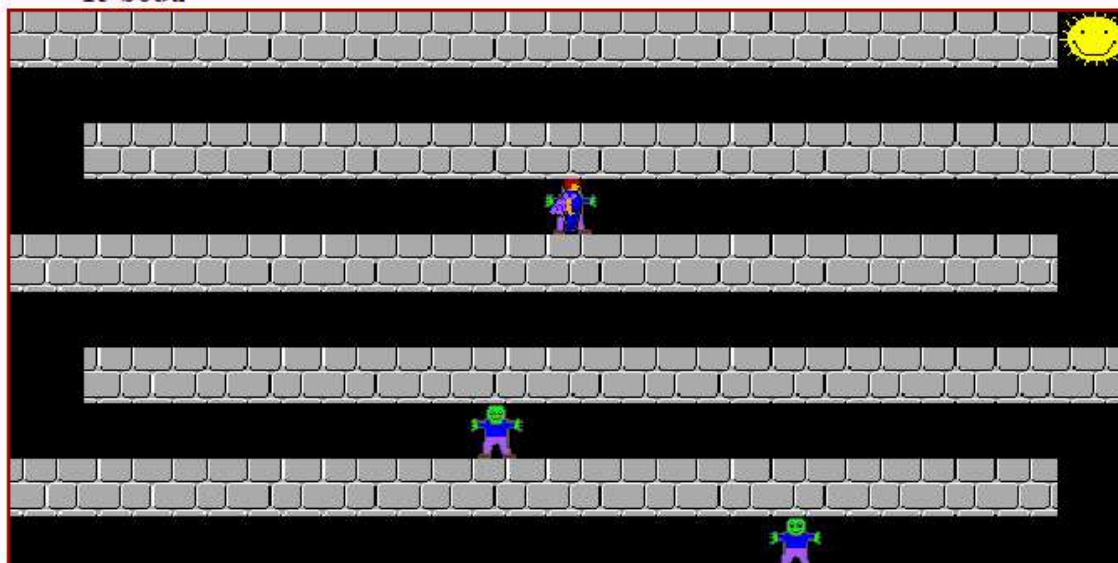
15 bodů



Obr. 3- 3

- d) Princ jde bludištěm rychlostí 7 zpět. Pokud vstoupí na políčko se zeleným mužíčkem, zastaví se a čeká. Klepnete-li levým tlačítkem myši na sluníčko, mužíček, na němž princ stojí, zmizí a princ pokračuje dál. Až princ dojde do levého dolního rohu, počká na stisk klávesy K a potom program skončí.

15 bodů



Obr. 3- 4