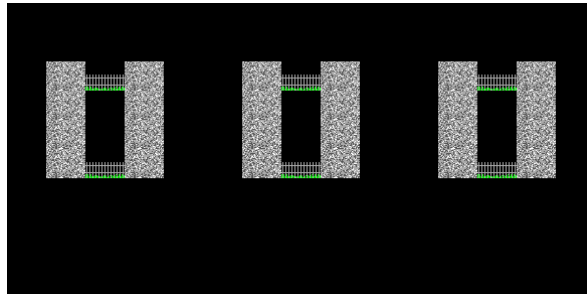
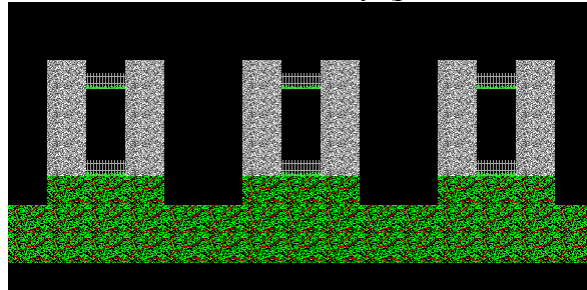


1. Baltík v zoo

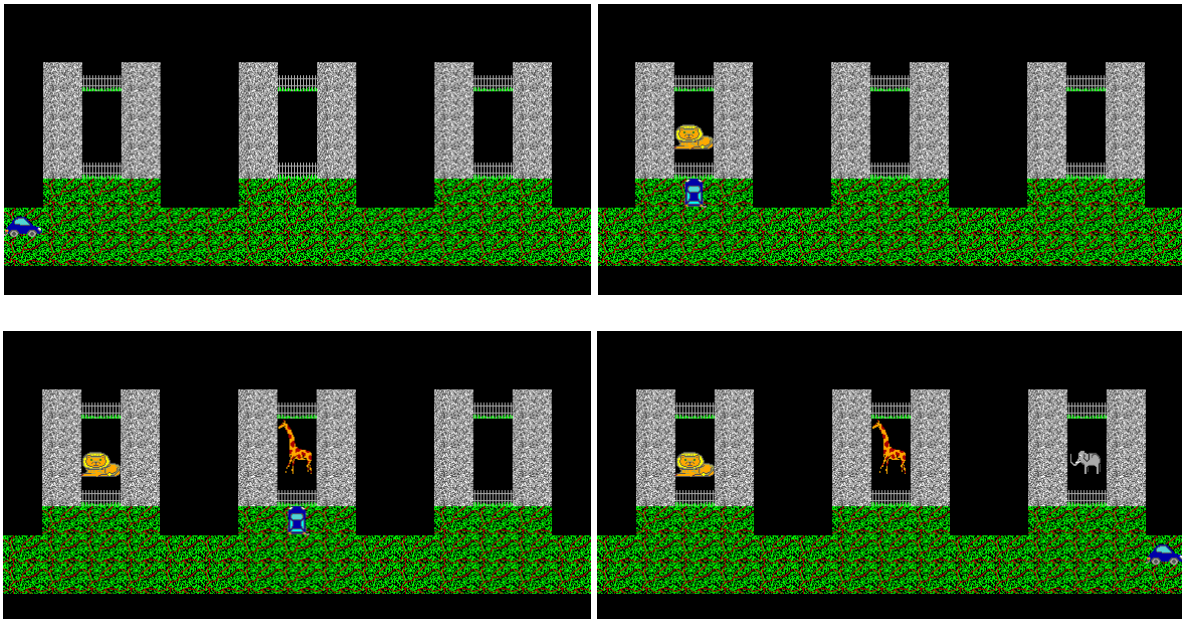
- a) Baltík má rád zvířátka. Šel se na ně podívat do zoologické zahrady. Tvým úkolem je vyčarovat tři stejné prázdné klece (předměty jsou z banky 0 a 2). **10 bodů**



- b) Baltík vyčaruje ke všem třem klecím cestičky (předmět č. 2142 z banky č. 2). **10 bodů**

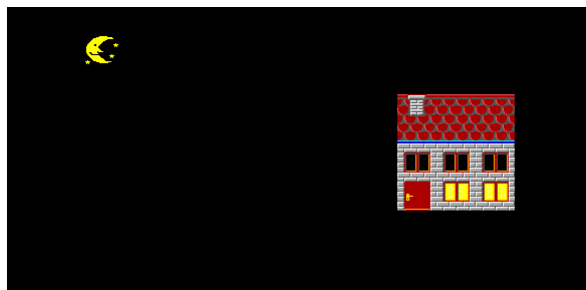


- c) Nakonec přijede ke každé kleci auto (pohybuje se ve směru zleva doprava). U každé klece se zastaví a vyloží do ní jedno zvířátko. Do první lva, do druhé žirafu a do třetí slona. Nakonec odjede. Auto použijte z banky 10, zvířátka z banky 12. **10 bodů**

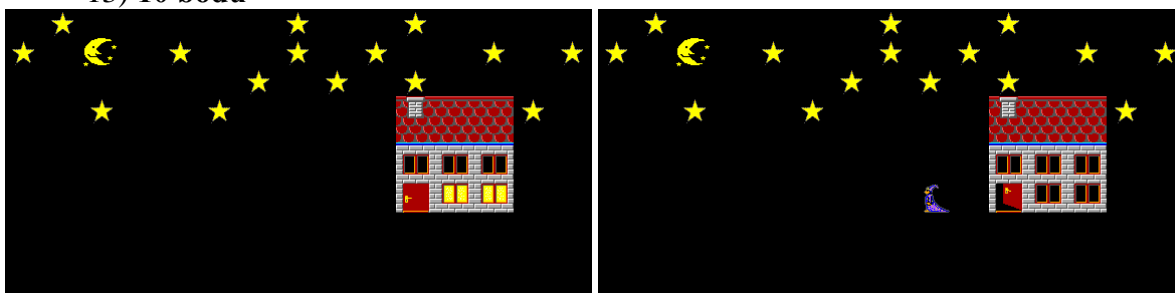


2. Padá hvězda

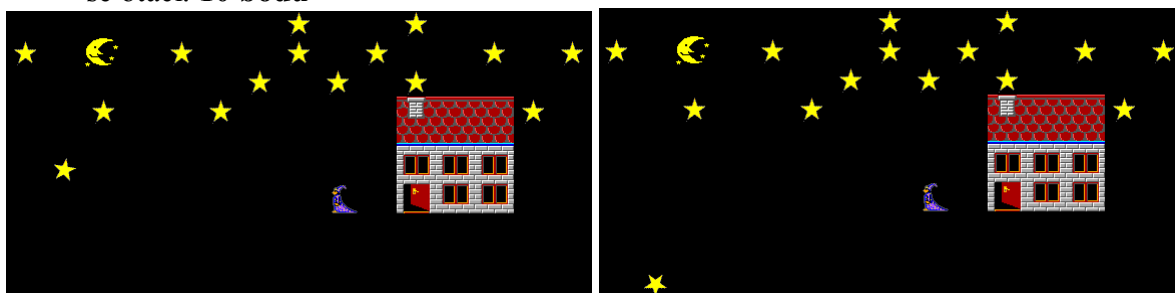
- a) Je večer. Baltík je už opět doma. Postav Baltíkovi dvojposchodový dům rychlostí 9. V oknech je tma, jen ve dvou oknech domečku se svítí. Baltíka není vidět, protože je uvnitř v domečku. Na obloze svítí měsíček (jednotlivé předměty jsou z bank 0 a 1).
10 bodů



- b) Na nebi se postupně začnou objevovat hvězdičky. Rozsvítí se jich 15. Baltík zhasne světlo v domečku a vyjde ven podívat se na noční oblohu (hvězdičky jsou z banky č. 13) **10 bodů**

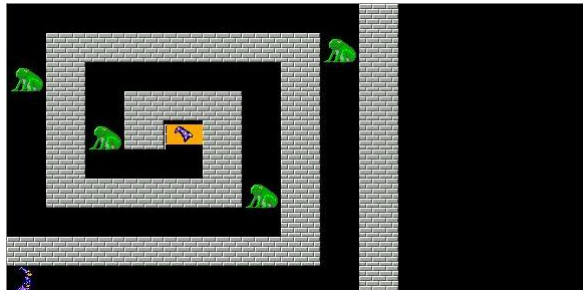


- c) Náhle jedna hvězdička, ta nejblíže měsíčku, začne padat z oblohy na zem. Při padání se otáčí. **10 bodů**

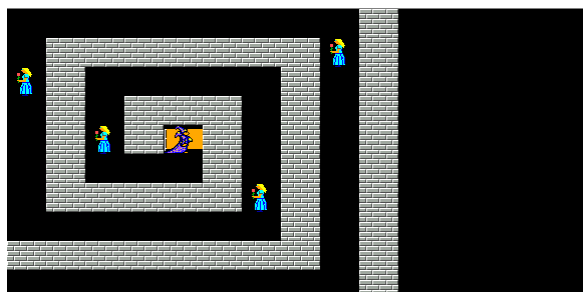


3. Bludiště

- a) Baltík vyčaruje na pracovní ploše bludiště ve tvaru spirály a do jeho svislých chodbiček na náhodná místa vyčaruje 4 žabky (banka 0, předmět 21) tak, že v každé svislé chodbičce je jedna žabka. Na konci spirálového bludiště je vlajka (banka 0, předmět 28). **10 bodů**



- b) Baltík prochází bludištěm a každou žabku promění na princeznu (banka 12, předmět 12004). Když přijde k vlajce, postaví se na ni, radostí se zatočí a program skončí. **10 bodů**

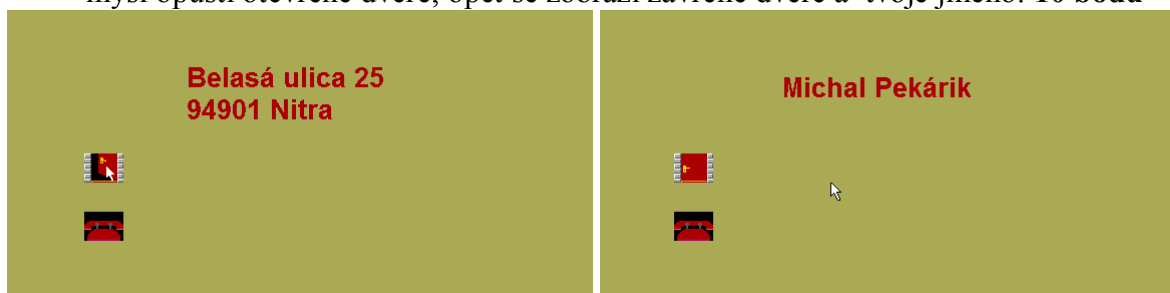


4. Vizitka

- a) Vytvoř si svou vizitku. Na vizitce bude napsané tvoje jméno, příjmení (použij písmo Arial velikosti 20, tučné a červené). Pozadí vizitky můžeš nastavit podle svého vkusu – libovolné. Na vizitce jsou zavřené dveře a telefon (předměty č. 4 a 26 z banky č. 0). **10 bodů**



- b) Když se kurzor myši dostane na předmět zavřené dveře, dveře se změjí na otevřené (předmět č. 37 z banky č. 0) a místo tvého jména se zobrazí tvoje adresa. Když kurzor myši opustí otevřené dveře, opět se zobrazí zavřené dveře a tvoje jméno. **10 bodů**



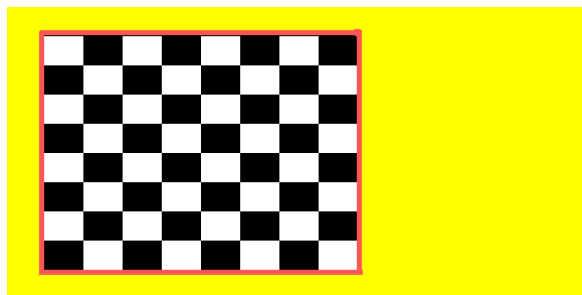
- c) Budeš-li držet stisknuté levé tlačítko myši a kurzor myši bude na předmětu telefon, vedle telefonu se zobrazí telefonní číslo (písmem Arial velikost 16, tučné a zelené) Když tlačítko myši pustíš nebo přesuneš kurzor myši mimo telefon, telefonní číslo opět zmizí. **10 bodů**



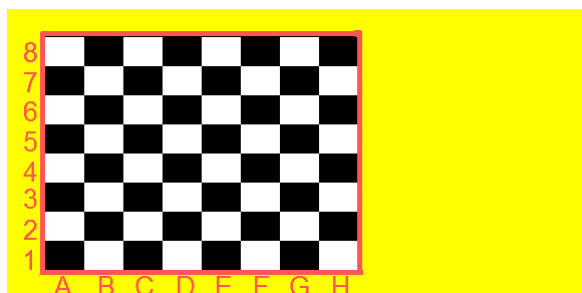
- d) A ještě něco... Telefon při stisknutí a zobrazení čísla přehrává melodii ze souboru Baltie_1.mid, po zmizení čísla přehrávání skončí. **10 bodů**

5. Šachovnice

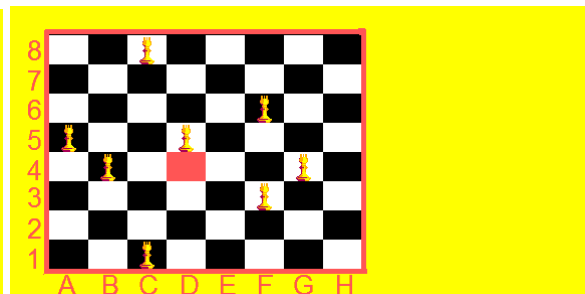
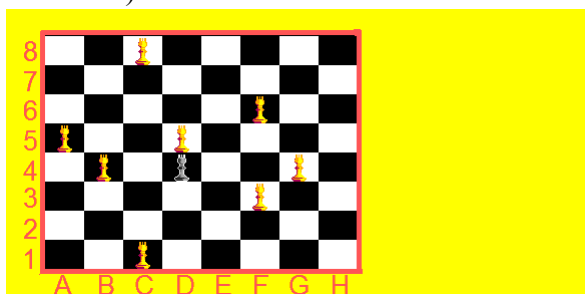
- a) Vytvořte na pracovní ploše šachovnici s rozměry 8x8 políček (bez použití scény!). Střídají se v ní bílá a černá políčka, přičemž první políčko vlevo dole na pozici X=1, Y=8 je černé. Šachovnice bude zvenku ohraničená světle červenou čarou, která má šířku 5 bodů. Okolí šachovnice je žluté. **10 bodů**



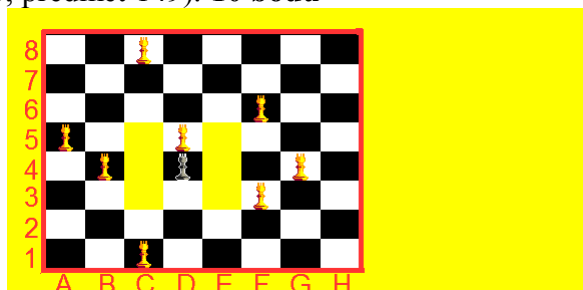
- b) Pod šachovnicí jsou písmena A, B, C, D, E, F, G, H. Po levé straně šachovnice zase čísla zesponu od 1 po 8. Pro písmena i číslice použij písmo Arial, velikost 20 bodů, světlečervené. **10 bodů**



- c) Na pozici D4 se objeví černý král (předmět č. 3132 v bance č.3) a na jiných políčkách se náhodně vyčaruje ještě 8 bílých králů (předmět č. 3126 v bance č. 3) Král může popojít o jedno políčko libovolným směrem (tedy vodorovně, svisle i šikmo) a stejným způsobem může ohrozit soupeřova krále. Zjisti tedy, zda na políčkách, sousedících s černým králem není bílý král. Jestliže na takovém políčku stojí bílý král, po stisku klávesy C se černý král nahradí červeným políčkem (předmět č. 147 v bance č.0) **10 bodů**



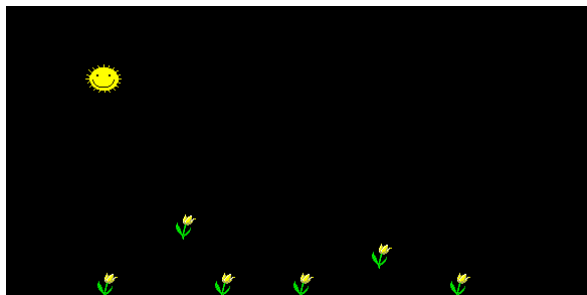
- d) Bez ohledu na výsledek v bodě c) zjisti, zda černý král může jít všemi směry, to znamená, zda žádné sousední políčko není ohroženo bílým králem. Všechna políčka sousedící s černým králem, která jsou ohrožena bílým králem, nahrad'te žlutými políčky (banka 0, předmět 149). **10 bodů**



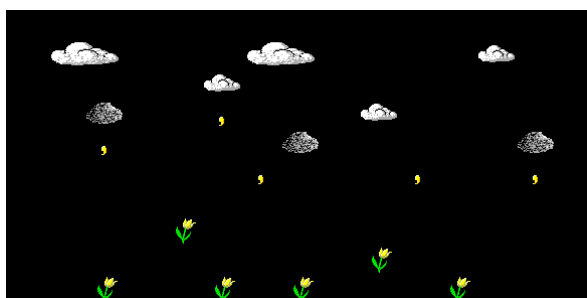
Poznámka: Šachové figurky se nepohybují.

6. Duha

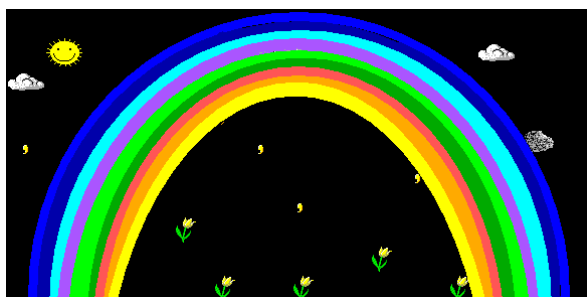
- a) Baltík má rád slunce, ale neleká se ani deště. Ale vůbec nejraději má duhu. Rád by ji měl na obloze každý den. Duha se však objevuje zřídka, jen když svítí slunce a současně prší. Udělej Baltíkovi radost a vyčaruj mu pestrobarevnou duhu. Program bude ovládaný třemi tlačítky. Pokud stiskneš S, je slunečný den, na obloze svítí slunce, kvetou květy. **10 bodů**



- b) Pokud stiskneš P, prší, padají dešťové kapky (déšť vytvoř pomocí předmětu č. 6028 z banky č. 6). Současně by mělo padat alespoň 5 kapek. **10 bodů**



- c) Pokud stiskneš D, svítí slunce, padají dešťové kapky a na obloze se objeví pestrobarevná duha. **10 bodů**



- d) Jednotlivé možnosti počasí se mohou stále měnit, dokud není stisknuta klávesa K, která program ukončí. **10 bodů**