

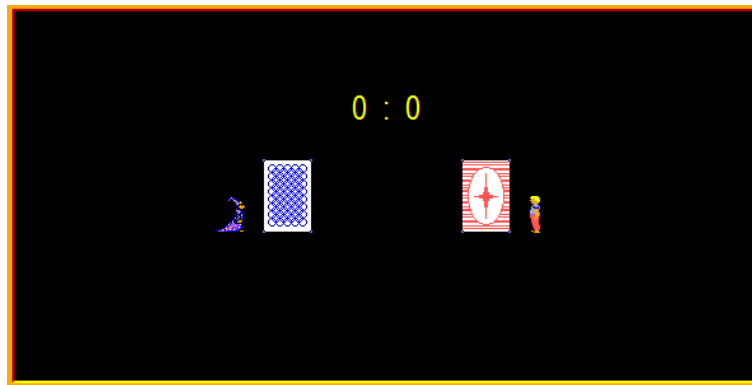
Školní kolo soutěže Mladý programátor 2012, kategorie A a B

Úloha 2 – Přebíjená

39 bodů

Baltík s kamarádem Tomášem se rozhodl, že si zahrají přebíjenou v kartách.

- a) Baltík dojde rychlostí 5 na obrazovce na souřadnice 4,5. Připraví si balíček karet – předměty č. 12104 a 12119. Balíček se objeví najednou bez obláčku. Pak přijde rychlostí 5 z pravého dolního rohu Tomáš (chlapec z banky 9). Postaví se na souřadnice 10,5. I on si připraví před sebe svůj balíček karet – předměty č. 12074 a 12089. Balíček se objeví najednou bez obláčku. Uprostřed obrazovky ve výšce 60 bodů se objeví nápis „0:0“. Nápis je písmem Arial, velikost 20, žluté barvy. Program čeká na stisk klávesy nebo tlačítka myši. (7 bodů)

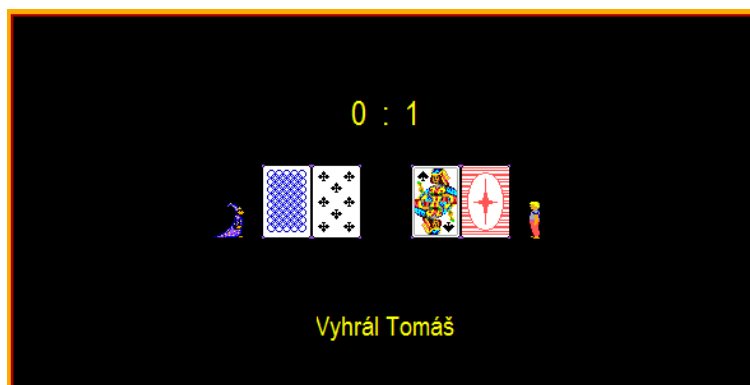


- b) První vykládá Baltík. Vedle jeho balíčku vpravo se objeví (najednou) náhodná karta za banky 12. Program čeká na stisk klávesy nebo tlačítka myši. Pak vykládá Tomáš – opět se vedle balíčku Tomáše objeví najednou náhodná karta - vlevo. Program čeká na stisk klávesy nebo tlačítka myši. (8 bodů)



Školní kolo soutěže Mladý programátor 2012, kategorie A a B

- c) Program vyhodnotí hru. Podle toho, koho je karta vyšší, se objeví text, kdo vyhrál – text je uprostřed obrazovky ve výšce 230, písmo Arial, velikost 16, žlutá barva. Text po jedné sekundě (1000ms) zmizí a výherci se připíše bod. Program čeká na stisk klávesy nebo tlačítka myši. Pokud mají karty stejnou hodnotu, pak po stisku klávesy nebo tlačítka myši vykládá znovu Baltík a po stisku klávesy nebo tlačítka myši vykládá znovu Tomáš. (9 bodů)



- d) Hra se opakuje 10x (body b a c). Po posledním kole se na obrazovce objeví nápis, kdo vyhrál celou hru nebo „Nerozhodně“ – písmo Arial, velikost 16, žlutá barva. Po 1s program skončí. (5 bodů)



- e) Náročnější varianta – karty jednoho hráče se nesmí opakovat. (10 bodů)