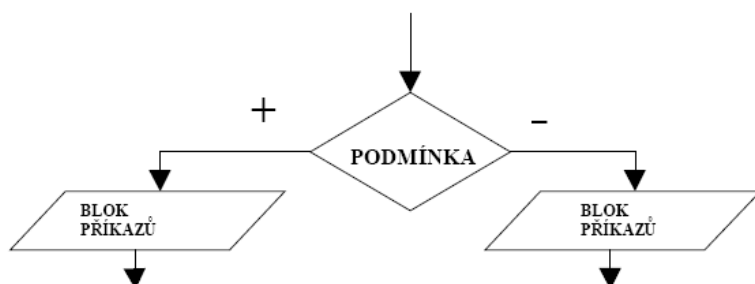


PODMÍNKY – možná řešení příkladů

Podmínka je *logický výraz*, tedy výraz, o němž můžeme v dané chvíli říci, že *platí* (má pravdivostní hodnotu 1, Ano) nebo *neplatí* (má pravdivostní hodnotu 0, Ne).



Rozhodování probíhá na základě vyhodnocení zadané podmínky. Buď je podmínka splněna a provede se posloupnost příkazů nebo podmínka není splněna a provede se jiná posloupnost příkazů. Nikdy se neprovedou obě dvě posloupnosti příkazů současně.



Prvek **If** – je vždy na začátku podmíněného příkazu. Použiješ ho, pokud chceš, aby se Baltík rozhodl.

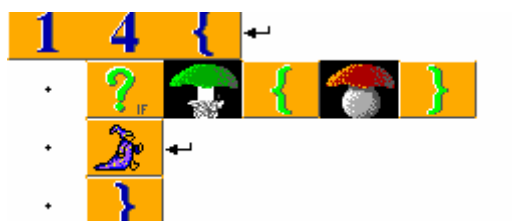


Prvek **Else** – použiješ při definici záporné větve. Záporná větev je blok příkazů, který se provádí, pokud není podmínka splněna.

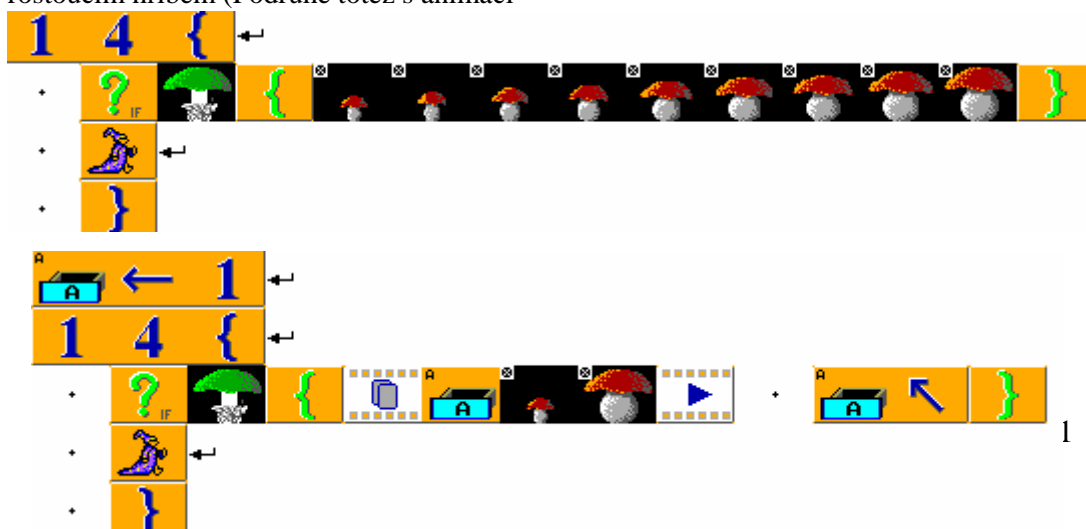
A) IF – předmět před Baltíkem

		Když je předmět Slunce (číslo 63) před Baltíkem ...
		Když je předmět Slunce (číslo 63) před Baltíkem ...
		Když je nějaký předmět před Baltíkem ...
		Když je před Baltíkem okraj ...

- muchomůrka** - načti scénu s 5 muchomůrkami v dolním řádku. Baltík stále jde a když je před ním muchomůrka, přečaruje ji na hřib.

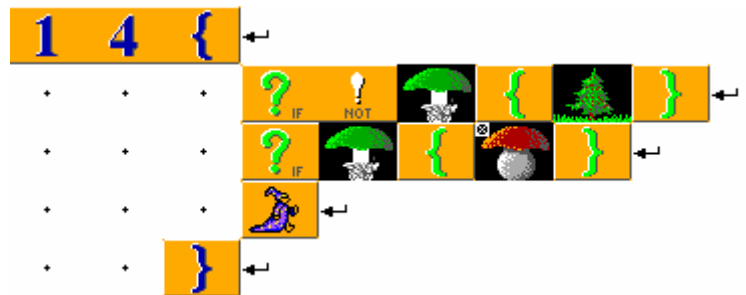


- muchomůrka 2** - podobný program, jen tentokrát Baltík přečaruje muchomůrku rostoucím hřibem (Podruhé totéž s animací)

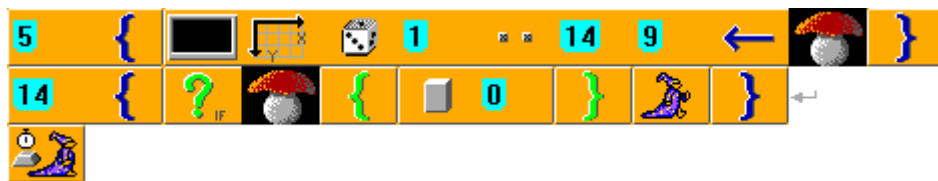


3. **muchomůrka 3** -opět podobný program, když je před Baltíkem muchomůrka, přečaruje ji hřibem, když není, vyčaruje na prázdné místo strom

pozor – když přehodíme podmínky, B bude čarovat pouze stromy



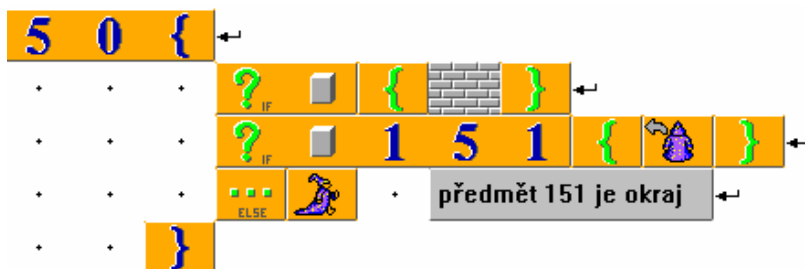
4. **hřib** - tentokrát vyčaruj na náhodné souřadnice v dolním řádku 5 hřibů, Baltík zase projde dolní řádek a houby sebere



5. **mrazík** – v dolní řadě 5 náhodných stromů. Baltík jde, když je před ním strom, vyčaruje strom zasněžený, když je před ním prázdné pole, vyčaruje pole zasněžené.

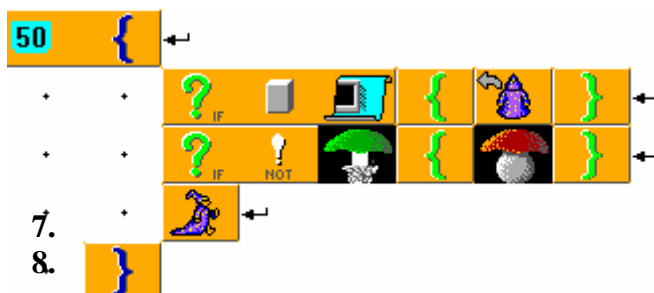
6. **zed'** - Baltík vyčaruj po obvodu několik různých předmětů. Když je před B jakýkoli předmět, přečaruje ho zdí . V každém rohu se otočí.

(Když je před B libovolný předmět



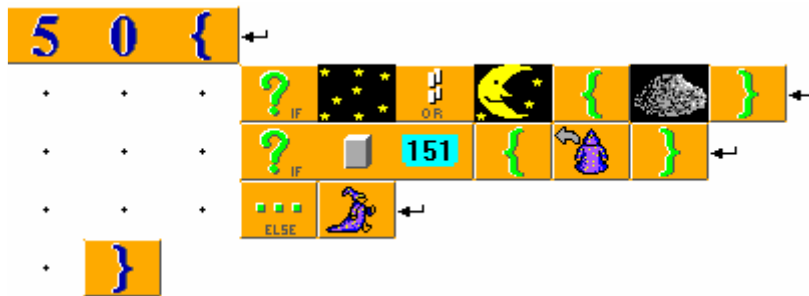
7. **změna_hub** - načti scénu - po obvodu různé předměty, mezi nimi muchomůrky.

Baltík má za úkol projít celý okruh a když před ním není muchomůrka – vyčaruje hřib.

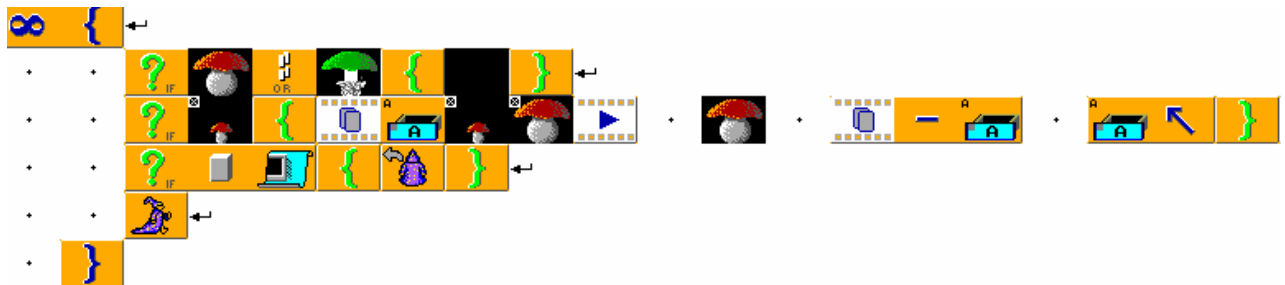


Pozor na pořadí podmínek (vyzkoušej přehodit podmínky)

8. **nebe** - načti scénu, kde budou nahoře hvězdy a měsíc, dole stromy, houby.
 Baltík projde zase celý dvorek okolo a když jsou před Baltíkem hvězdy nebo měsíc, přečaruje je mrakem



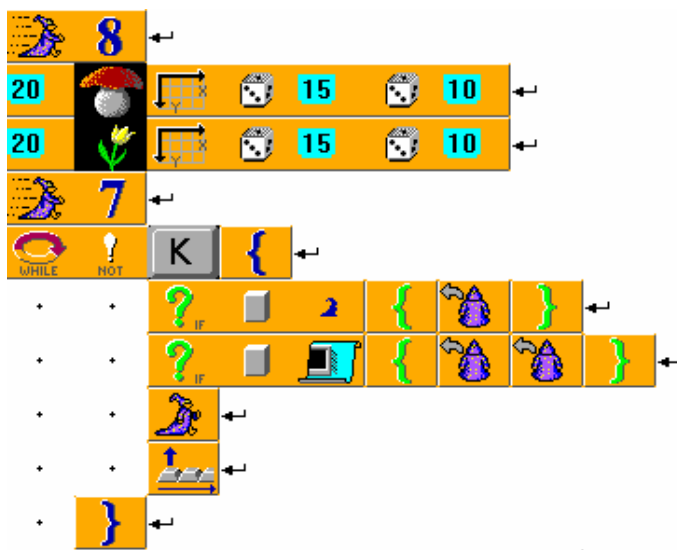
9. **houby_rostou** - na obvodu vyčarujeme malé houby a velké houby.
 při prvním oběhu Baltík velké sebere, malé animací zvětší
 při dalším oběhu sebere i houby zvětšené animací



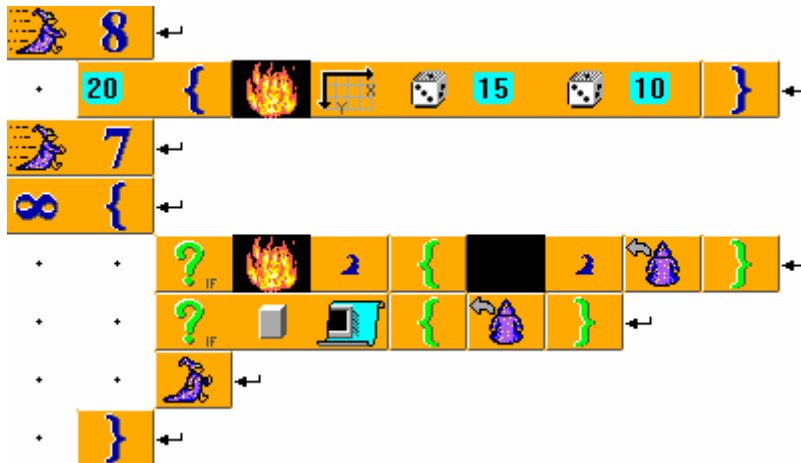
B) IF – předmět na Baltíkovi

			Když je předmět Slunce na pozici Baltíka ...
			Když je nějaký předmět na pozici Baltíka ...

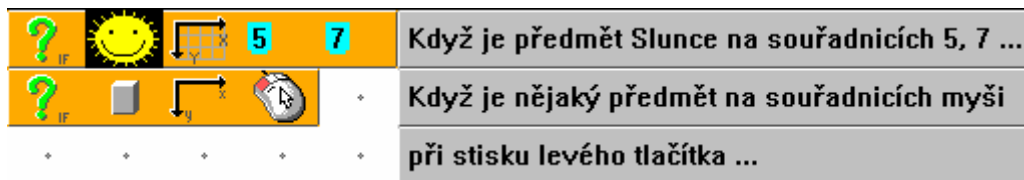
10. **houby_květiny** - náhodně vyčaruj 20 hub a 20 květin. Baltík stále chodí rovně, na předmětu se točí doleva. Na okraji se otočí čelem vzad. Ukončení klávesou K.



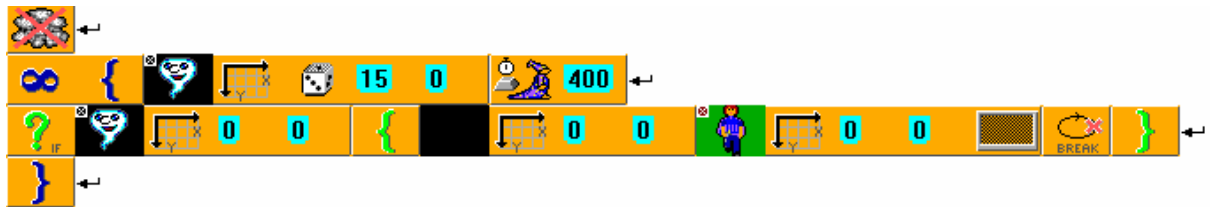
11. **ohen** - náhodně vyčaruj 20 ohňů. Baltík stále jde, když vstoupí na oheň, zhasne jej a otočí se doleva



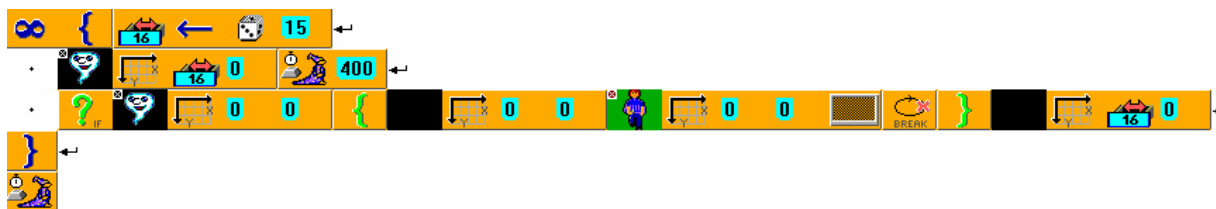
C) IF – předmět na souřadnicích (i myši)



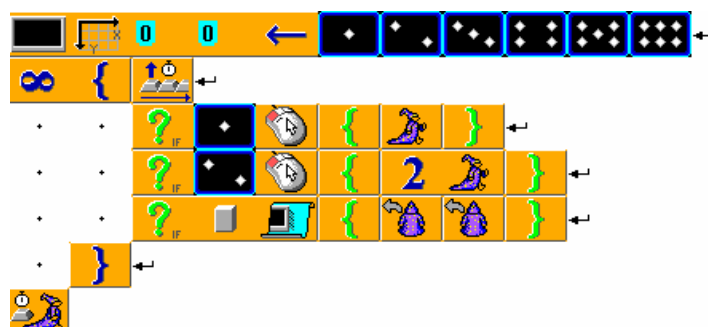
12. **duchove** - nekonečný cyklus, ve kterém se stále náhodně čarují v horním řádku duchové. Když se náhodou duch vyčaruje na souřadnice 0,0, zmizí a místo něj se objeví princ; po chvíli program skončí



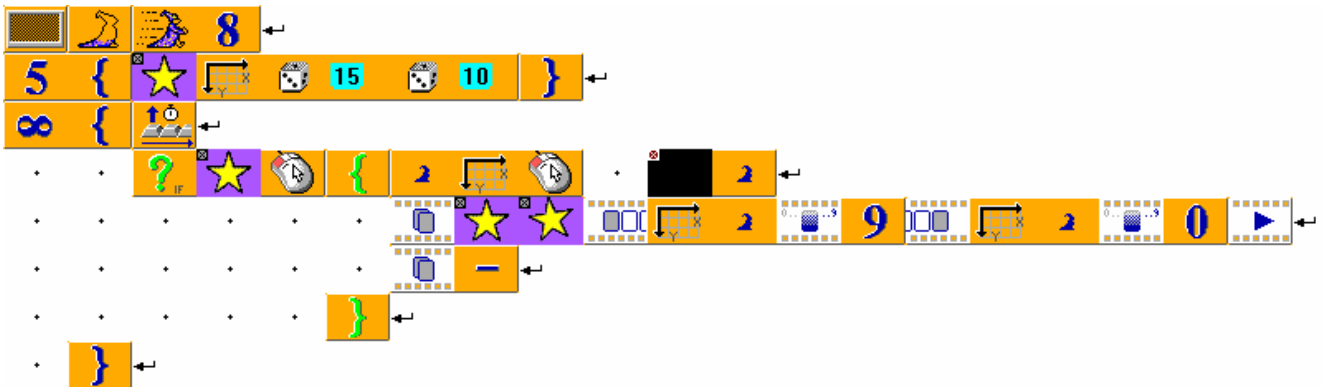
13. **duch** - duch se přemísťuje na náhodných místech na horním řádku. Když se dostane na souřadnice 0,0, objeví se místo něj princ, po chvíli se cyklus přeruší a program skončí



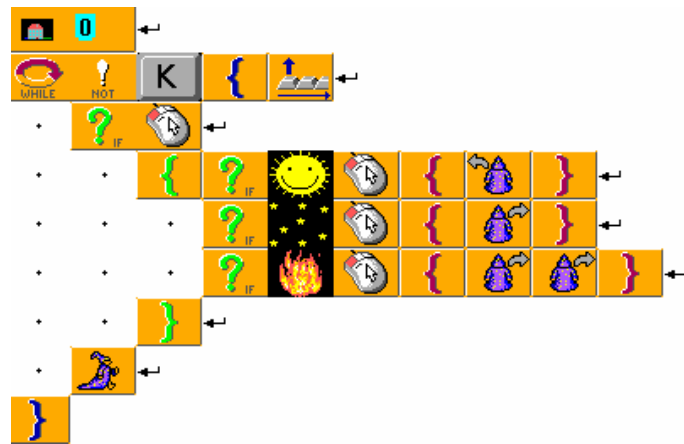
14. **kostka** - do horního řádku vyčarujeme „kostku“ – za sebou všechny podoby kostky. Když klikneme na jednotlivé části kostky, Baltík popojde příslušný počet kroků. Když je na konci, otočí se



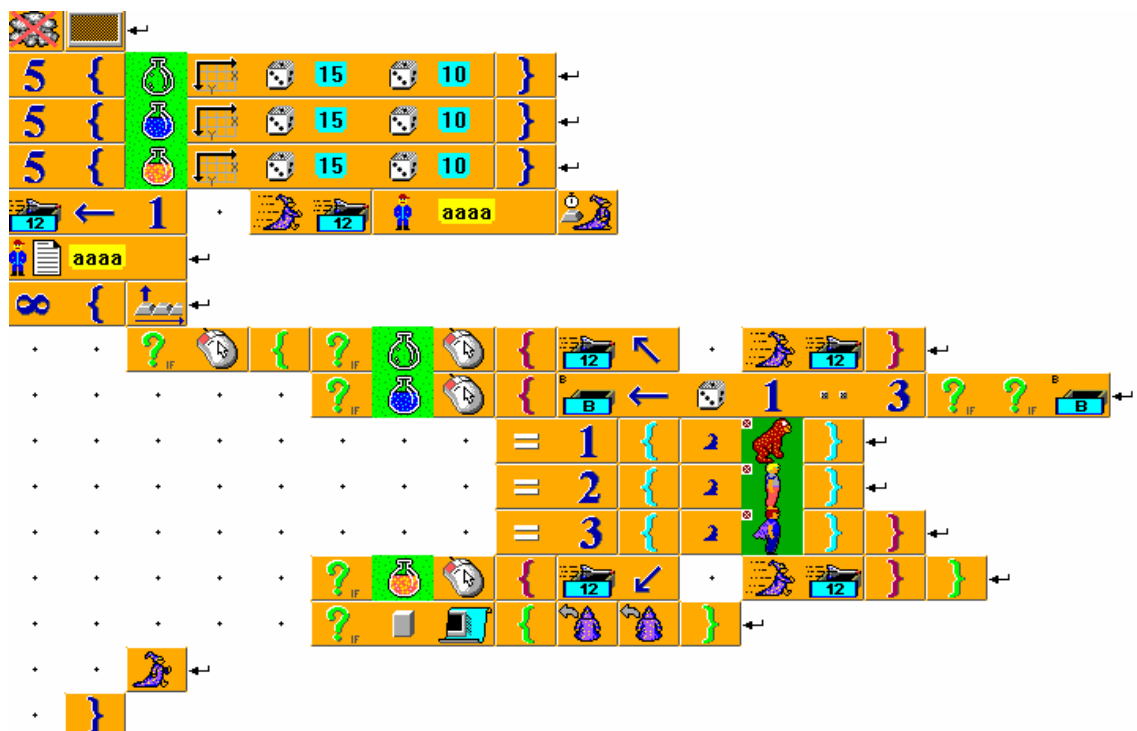
18. **hvezdy** - na obrazovce se na náhodných místech objeví 5 hvězd.
Když klikneme myší na hvězdu, zatočí se a zmizí



19. **ovladani** - načteme scénu s předměty slunce, hvězdy, oheď.
Po kliknutí na slunce se Baleík otočí doleva, na hvězdy doprava, na oheň čelem vzad. Jinak stále jde



20. **lektvary** - Baltík vyčaruje na náhodných místech 5 lektvatů zelených, 5 modrých a 5 červených. Má nastavenu rychlost 1 a stále chodí.
Po kliknutí na zelený lektvar se zvýší jeho rychlost, po kliknutí na červený se rychlost zmenší.
Po kliknutí na modrý se náhodně přemění na opici či chlapce či prince
Dojde-li k okraji, otočí se se čelem vzad

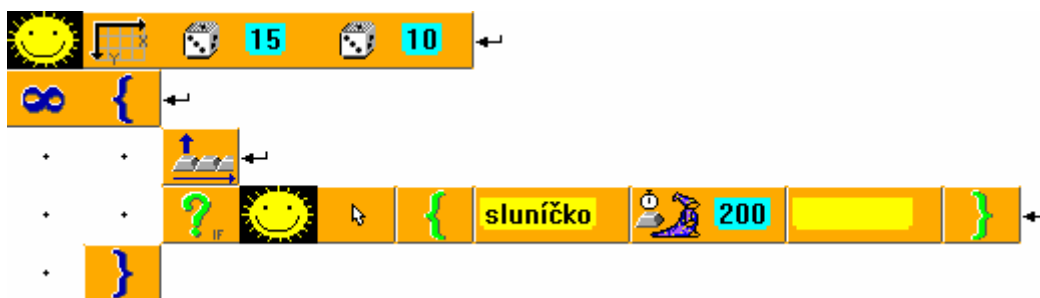


D) IF – kurzor myši na Baltíkovi, na souřadnicích



„když se myš nachází na souřadnicích 8, 5“
 „když se myš nachází na souřadnicích Baltíka“

21. **slunicko** - Baltík vyčaruje jedno slunce na náhodných souřadnicích
 Po najetí myši na slunce se objeví nápis „sluníčko“, když dáme kurzor pryč, nápis zmizí



22. **chyt_Baltika** - Baltík se pohybuje náhodně, když na něj najedeme kurzorem myši, program oznámí výhru a skončí



23. **chyt_Baltika 2** – vylepšení hry – počítá se čas, který se na konci napíše.
 Program skončí, když na Baltíka klikneme



