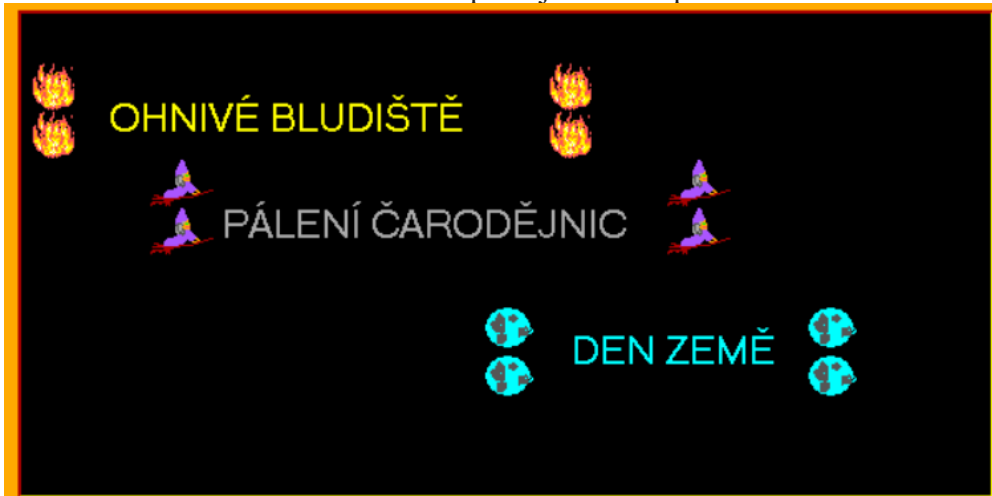


MINIHRY - program na 2 hodiny!!

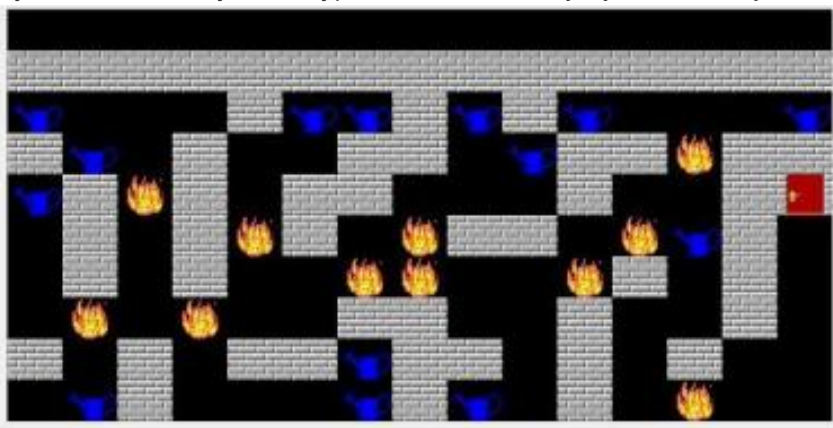
PŘIPRAV SI PODOBNÉ MENU – použij oblasti a pomocí nich klikací menu



A) Po kliknutí na ohnivé bludiště bude 1. hra
OHNIVÉ BLUDIŠTĚ

Ohnivé bludiště

1. vytvoříme bludiště s několika slepými uličkami. **Horní (nultý) řádek obrazovky necháme volný, tam se nám bude vypisovat kolik vody nám zbývá.** Celý řádek pod ním zastavíme zdí.
2. Do slepých uliček našeho bludiště umístíme několik předmětů konve (předmět 20). Jednu konev umístíme také na políčko před políčkem, na kterém se objeví Baltík. Jako další budeme umísťovat ohně. Ty poskládáme do cesty tak, aby buď blokovali cestu dál, nebo zabraňovali přístupu do slepé uličky. Mohou samozřejmě splňovat obě tyto podmínky zároveň. Musíme si dát pozor, aby nebylo v bludišti víc ohňů než konví. Jako poslední umístíme na konec bludiště dveře.
3. Výsledná scéna by měla vypadat asi takhle. Vymyslete si svoji

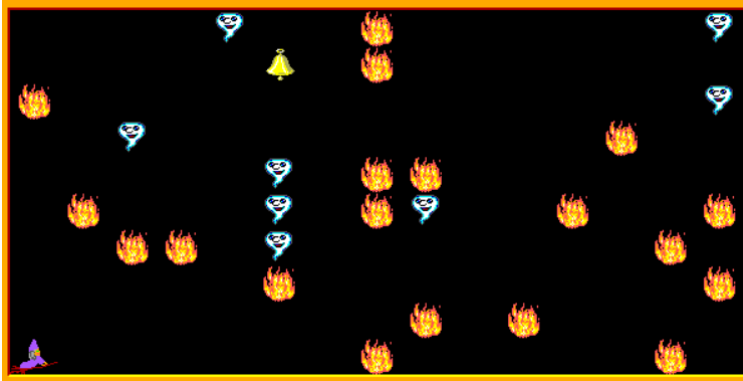


4. Program:
 - a. ovládání Baltíka (šipky nebo AWSD)
 - b. Když Baltík šlápne na konev, sebere ji a přičte jí do proměnné (šuplíku).
 - c. Když je před Baltíkem oheň a zároveň má Baltík alespoň jednu konev, oheň se uhasí. Baltíkovi se odečte konev z proměnné (šuplíku).
 - d. Když Baltík šlápne do ohně, program se ukončí.
 - e. Na horním řádku obrazovky se bude vypisovat kolik konví má Baltík zrovna u sebe.

- f. Když Baltík dojde na dveře a podařilo se mu uhasit všechny ohně objeví se výherní obrazovka. Po stisku klávesy se program ukončí.

A) po kliknutí na pálení čarodějnic bude 2. hra
PÁLENÍ ČARODĚJNIC

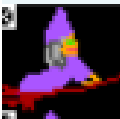
1. Vytvořte scénu s ohni a duchy.



2. Naprogramujte ovládání Baltíka.

- OVLÁDÁNÍ NA ŠIPKY
- Když Baltík = čarodějnice stoupne na oheň, objeví se na začátku
- Když vstoupí na ducha, čeká přesně 2s (-2000 ms).
- Dojde-li na zvoneček, je konec.

3. Namalujte si čarodějnici, rozkopírujte ji 20x, a proměňte Baltíka.



C) Po kliknutí na den země bude 3. hra
DEN ZEMĚ

1. Zadaní: Na obrazovce se objeví scény s odpady. Baltík má za úkol všechny odpady posbírat a rozřídít je do správných kontejnerů.

2. Připravte si scénu s odpady a kontejnery, domečkem, a vložte do programu. Ve scéně je 5 svítek (papír - modrá), 5 rozbitých oken (sklo - zelená), 5 hřebenu (plast - žlutá), 5 televizí (elektro - červená), 5 listů (bioodpad - hnědá). Např.:



4. Baltíka proměňte v postavičku, která bude sbírat odpady, nastavte čarování bez obláčku.

5. Naprogramujte ovládání Baltíka šipkami. Smí šlapat na předměty.
6. Baltík sbírá odpadky. Když vstoupí na některý předmět, ten odletí do svého kontejneru pomocí animace.
7. Každému kontejneru přidejte vlastní proměnnou a přidejte do ní při sebrání odpadku.
8. Po sesbírání všech odpadků se program ukončí.
9. Na začátek přidejte, aby se počty odpadků zobrazovali na kontejnerech
10. Vložte pochvalnou scénu.