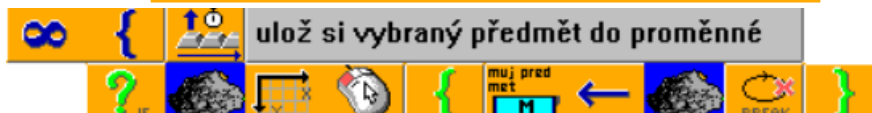
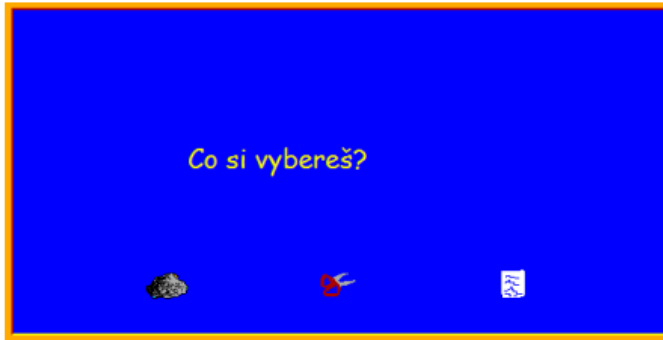


Projekt Kámen – nůžky – papír

Naprogramujeme si hru Kámen – nůžky – papír, kde hraje hráč a počítač.

1. Nejprve zavolej pomocníka **VYBER**, v kterém naprogramuj výběr předmětu hráčem. Na obrazovce se objeví otázka „Co si vybereš?“. Pod ní jsou tři předměty: kámen, nůžky, papír (předměty si nakresli nebo je nahraď ze standartních předmětů). Hráč klikne na vybraný předmět. Číslo předmětu se uloží do celočíselné proměnné **muj predmet**.

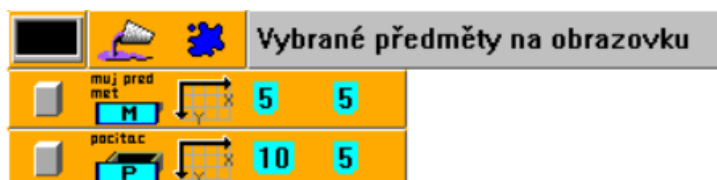


další budou podobně.....

2. Nyní si předmět vybírá počítač. Naprogramuj pomocníka **HRA POČÍTAČ**. Předmět si počítač vybere pomocí náhodného čísla. Vybraný předmět si uloží do celočíselné proměnné **pocitac**. Na obrazovce se objeví oba předměty – hráče i počítače.



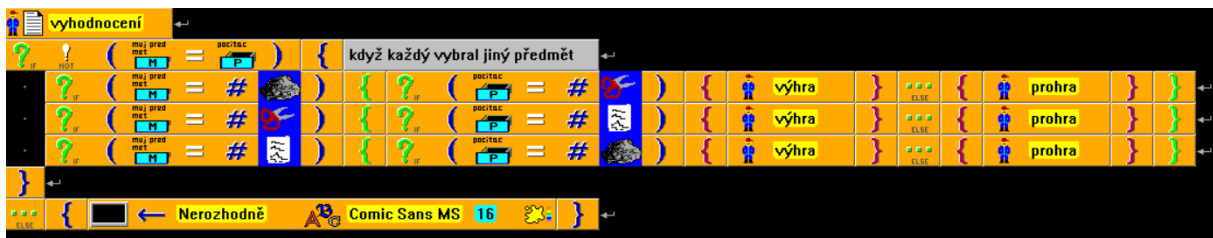
Další budou podobně a zároveň v tomto pomocníkovi dej předměty na obrazovku



3. Nyní vytvoř pomocníka **VYHODNOCENÍ**. V něm porovnej tvůj předmět s předmětem počítače. Nejprve vyhodnoť, zda jsou předměty stejné (proměnná **muj predmet** = proměnná **poctac**). Pokud ano, napiš nerozhodně. Pokud ne, rozhoduj pro proměnnou **muj predmet**

- muj predmet** = kámen a **počítač** = nůžky, pak volej pomocníka **VÝHRA**, jinak pomocníka **PROHRA**.
- muj predmet** = nůžky a **počítač** = papír, pak volej pomocníka **VÝHRA**, jinak pomocníka **PROHRA**.
- muj predmet** = papír a **počítač** = kámen, pak volej pomocníka **VÝHRA**, jinak pomocníka **PROHRA**.

Jak bude vypadat pomocník **VÝHRA** a **PROHRA** je na tobě ☺



4. Pomocníky **VYBER**, **HRA POČÍTAČ** a zavolej do programu, který se může opakovat do nekonečna.

