

„NajdiPoklad“

<https://youtu.be/SVQPup16Jtw>

1. Otevři si nový program, název: „NajdiPoklad“
2. Na obrazovce se objeví tato scéna – naprogramuj ji



3. Baltík bude přeměněný na objevitele– nakresli si jej např takto



4. Celá hra bude na čas

- Objevitel se bude pohybovat pomocí kurzorových šipek nebo WSAD
- Nesmí stoupnout na bílé pole ani na „zdi“
- Když přijde před zeď – objeví se příklad náhodně na sčítání nebo odečítání části programu na sčítání a odčítání si připrav v pomocnicích. při odečítání bude první číslo náhodně od 10 do 20, druhé od 1 do 10



- Pokud odpoví uživatel dobře, zeď se zboří a objevitel může pokračovat
- Jakmile spočítá správně 5 příkladů, objeví se na náhodných souřadnicích POKLAD (může to být pytel nebo si můžeš poklad nakreslit)

- Pytel nesmí být v horním řádku



- Jakmile objevitel dojde k pytli, animovaně se zobrazí předměty 13034 až 13064, a hned poté nápis: „našel jsem poklad v čase.....“ a zobrazí se čas

