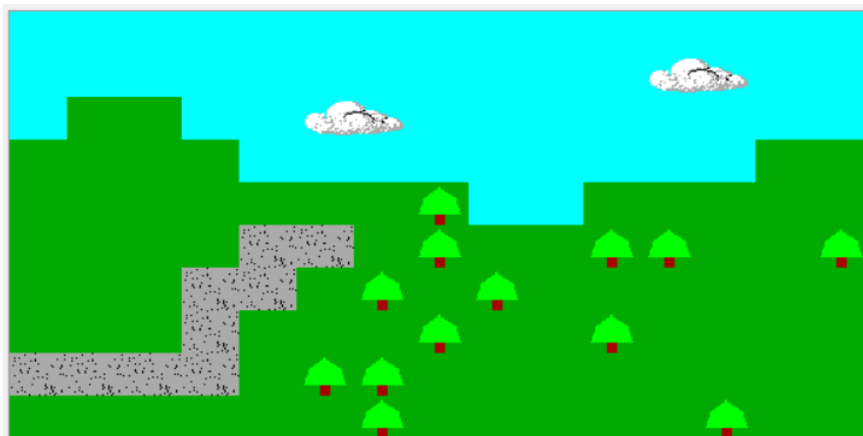
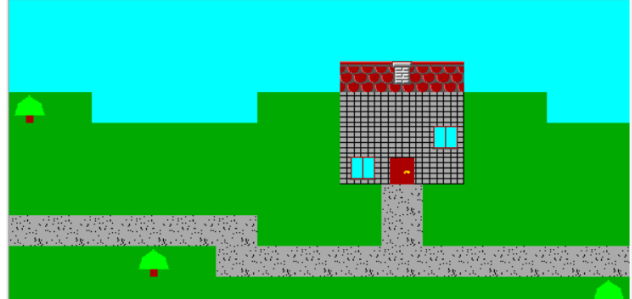
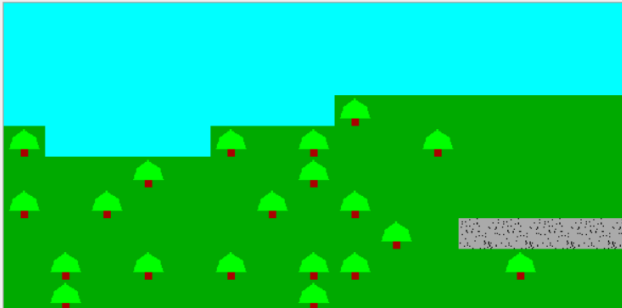


1. Připrav si 3 podobné scény – Baltík se bude pohybovat mezi nimi, tak musí navazovat



2. Baltík se bude pohybovat na kurzorové šipky
 - a. Nahoru a dolů bude klasický pohyb
 - b. Doprava a doleva se vlastně bude vykreslovat scéna a pozice Baltíka se posune 1 bod doprava či doleva
 - c. Bude chodit pouze po zelené nebo po cestě
3. Nejprve si připravíme pole – budou 3 scény, které si Baltík musí zapamatovat
V každé scéně je 15 x 10 prvků
Takže celkem 45 x 10 prvků

Program si opiš a vyzkoušej, jestli funguje

program:

start hra

start

polei = 45, 10

připravíme si pole - 45 x 10

zapamatujeme si všechny prvky ze 3 scén

FOR 18 0 2

FOR 18 0 14

FOR 18 0 9

x ová pozice číslo scény x 15 prvků + 1, PROTOŽE číslo pole je od 0, musí přičíst 1

pozice Y +1

zapamatuj si číslo předmětu

8

hra

PoziceBai 5

vykresli

7 5

doleva se vykresluje scéna a pozice baltika se zmenší o 1

doprava se vykresluje scéna a pozice baltika se zvětší o 1

nahoru chodí Baltík

dolů chodí Baltík

vykresli

0 14

0 9

vykreslujeme vždy příslušnou scénu

0 8

polei (PoziceBai [P + X + 1, Y + 1])