

Myšiakovo bludisko (súťažná úloha)

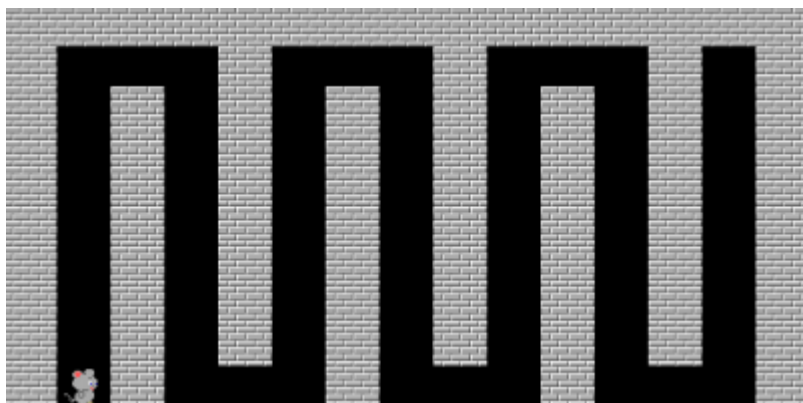
a) Baltík vytvorí z predmetov 145 bludisko podľa obrázku. Nezáleží na tom, ako rýchlo ho vytvorí ani na tom, či bude počas vytvárania chodiť po obrazovke alebo zostane na jednom mieste. Keď bude bludisko hotové, bude Baltík stáť na pozícii vľavo dole otočený na východ a čakať na stlačenie ľubovoľného klávesu alebo tlačidla myši.

5 bodov



b) Baltík zmizne a naraz sa celé bludisko okamžite zmení: tam, kde pôvodne bola čierna plocha sa všade objaví múr (predmet 2) a tam, kde bola cestička z azúrových obdĺžnikov sa naopak objaví čierna farba. Výsledkom je potom čierna cesta v murovanej ploche – pozri obrázok. Na začiatku čiernej cesty sa objaví myšiak (predmety 10121 – 10140) otočený na východ a čaká na stlačenie ľubovoľného klávesu alebo tlačidla myši.

10 bodov

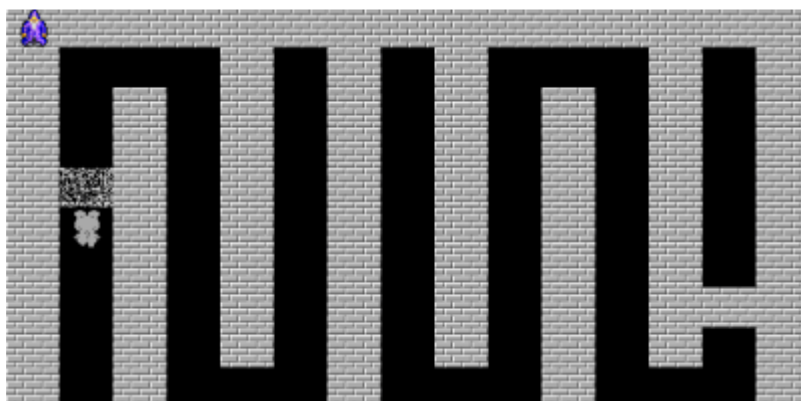
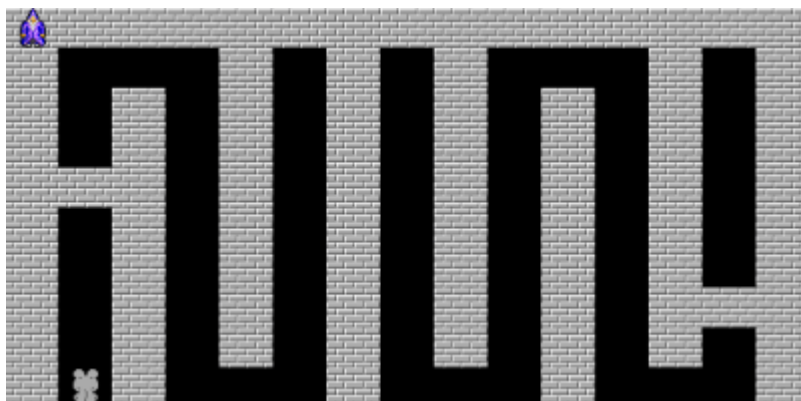


c) Myšiak prejde rýchlosťou 5 bludiskom na jeho koniec, tam sa otočí a dobehne rýchlosťou 7 zase na začiatok, kde otočený na sever opäť čaká na stlačenie ľubovoľného klávesu alebo tlačidla myši.

5 bodov

d) Zlý čarodej (predmet 9026) sa objaví priehľadne v ľavom hornom rohu Baltíkovej plochy a vyčaruje myšiakovi do cesty 3 prekážky z predmetu číslo 3028 – na pozíciách podľa obrázku. Myšiak sa nezľakne. Znovu ide na koniec bludiska, pred každou z 3 prekážok sa zastaví, rozhryzie ju a zje – na mieste prekážky sa predmet 3028 postupne zmení na 3027, 3026, 3025 a tak ďalej postupne až na 3016 a potom úplne zmizne. Celé zjedenie prekážky bude myšiakovi trvať niekoľko sekúnd. Potom bude postupovať ďalej a skončí na pravom hornom konci bludiska otočený čelom k nám (na juh). Čaká na stlačenie ľubovoľného klávesu alebo tlačidla myši.

10 bodov



e) Čarodej sa nevzdáva. Teraz vyčaruje celkom 5 prekážok rovnakých ako v časti d, ale na náhodných pozíciách. Prekážku musí vyčarovat' vnútri bludiska (t.j. v jeho čiernej časti), prekážka nesmie byť na mieste, kde stojí myšiak a nesmú byť dve prekážky na rovnakom mieste. Myšiak sa vydá bludiskom na cestu späť a opäť každú prekážku zje rovnakým spôsobom ako v časti d. Keď dôjde myšiak späť na začiatok bludiska, otočí sa čelom k nám, t.j. na juh a čarodej zlostne zmizne. Celý program skončí po stlačení ľubovoľného klávesu alebo tlačidla myši.

15 bodov

