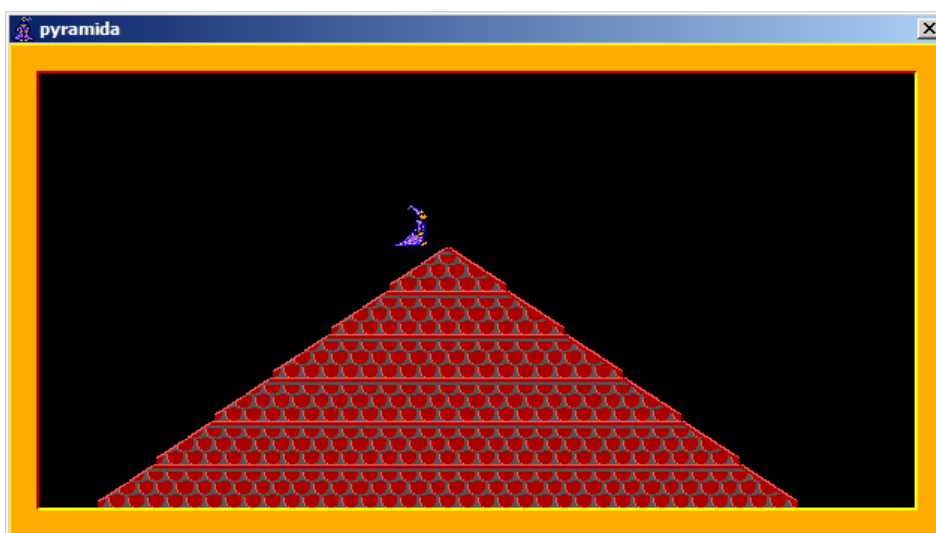


Pyramída (sút'ažná úloha)

- a) Baltík postaví pyramídu zo strešných dielov: spodný rad tvorí 10 predmetov č. 6 a na krajoch šikmé diely č. 52 a 53. Každý ďalší rad má o 2 diely č. 6 menej, v poslednom (najvyššom) rade sú len predmety 52 a 53 (t.j. celkovo má pyramída 6 radov). Baltík skončí na pozícii podľa obrázku 1 a čaká na stlačenie klávesu alebo tlačidla myši.

10 bodov



Obrázok 1

- b) Baltík sa zmení na myš a prehryzie zospodu do pyramídy dieru – zostanú z nej len diely 52 a 53 a s nimi susediace diely 6. Myška zostane stáť na pozícii podľa obrázku 2 a čaká na stlačenie klávesy alebo tlačidla počítačovej myši.

10 bodov



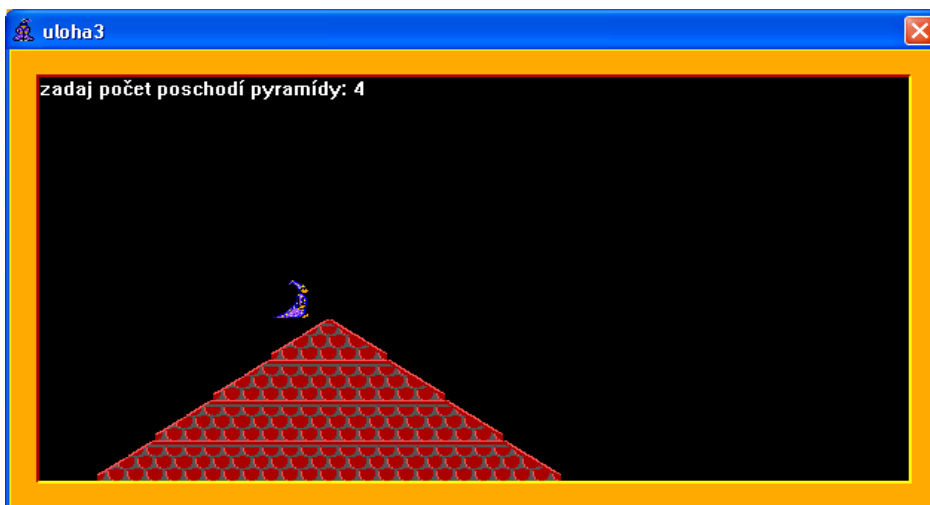
Obrázok 2

- c) Baltík – myš odíde do ľavého dolného rohu obrazovky, zmení sa opäť na Baltíka a obrazovka sa celá vymaže. Objaví sa otázka: „zadaj počet poschodí pyramídy:“ a vpravo od nej vstupné pole – vid’ obrázok 3. Po zadaní čísla od 1 do 7 Baltík vyčaruje zodpovedajúcu pyramídu rovnakého typu ako v zadaní **a**. Nie je potrebné kontrolovať, či užívateľ nezadal inú hodnotu (v takom prípade samozrejme program skončí chybou, alebo sa vytvorí zlá pyramída, ale nebude to vadit’). Baltík zostane stáť podľa obrázku 4 a bude čakať na stlačenie ľubovoľného klávesu alebo tlačidla myši.

20 bodov



Obrázok 3



Obrázok 4

- d) Baltík opäť odíde do ľavého dolného rohu a obrazovka sa vymaže. Objaví sa otázka „zadaj počet poschodí pyramídy:“ a vpravo od nej vstupné pole – vid’ obrázok 3. Po zadaní čísla od 1 do 7 Baltík vyčaruje zodpovedajúcu pyramídu rovnako ako v časti c. Teraz ale budeme kontrolovať zadanú hodnotu. Ak bude zadaný iný údaj ako číslo ako od 1 po 7, pyramída sa nevyčaruje a opäť sa objaví prázdne vstupné pole. Tak to pôjde až do zadania správnej hodnoty. Až potom Baltík vytvorí pyramídu a na konci zostane na pozícii podľa obrázka 4 a bude čakať na stlačenie ľubovoľného klávesu alebo tlačidla myši.

10 bodov