



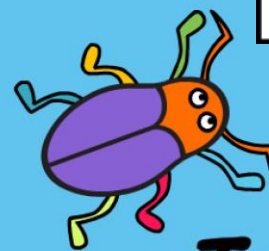
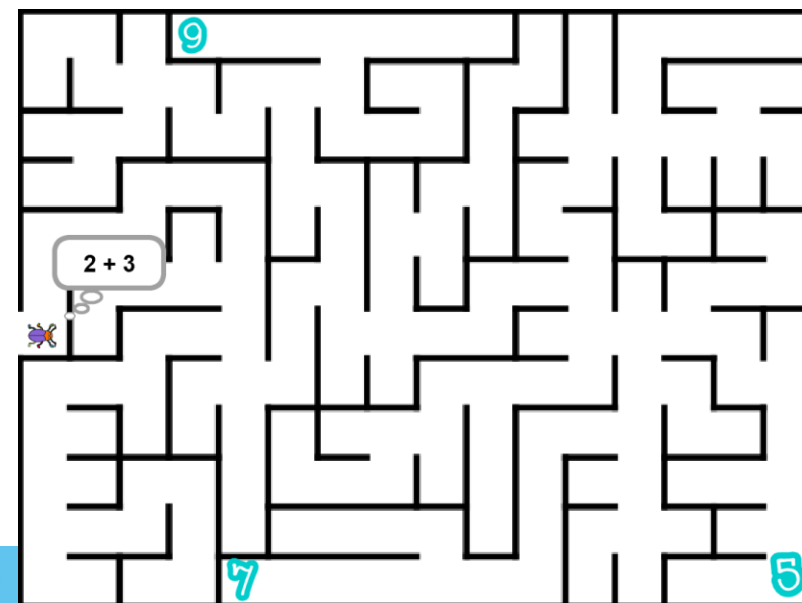
projekt  
**BLUDIŠTĚ**

# Hra Bludiště

Vytvoříme jednoduchou hru pro děti:  
**bludiště**, ve kterém **brouk** hledá cestu ven

- ven se dostane, pokud v bludišti najde správný číselný kód
- v bludišti bude rozmístěno několik čísel – kódů, ale jen jeden správný
- úkolem brouka bude dojít ke správnému kódu (k tomu dostane nápovědu – zadaný příklad, který musí vyřešit, aby určil správný kód)

Potom budeme hru postupně vylepšovat

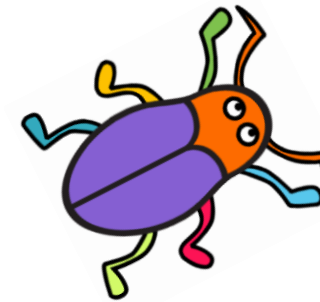


Victory

# 1 – Jednoduchá hra

## Základní informace:

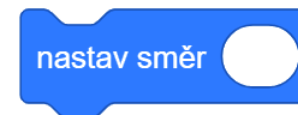
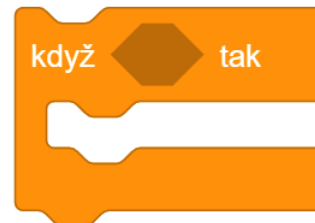
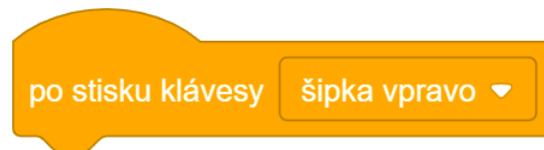
- Stáhni si a otevři projekt **Bludiště**.
- Vyber si bludiště (pozadí) a přidej postavu **Brouka**.
- Uprav velikost postavy, aby se vešla do bludiště.



## Co musíš vyřešit:

- Ovládání **Brouka** klávesami (šipky nebo WSAD).
- **Brouk** nesmí projít stěnou bludiště!
- Při začátku další hry se **Brouk** musí vrátit na start.

Využij bloky:



**Nezapomeň průběžně ukládat !**

# 2 – Matematický příklad

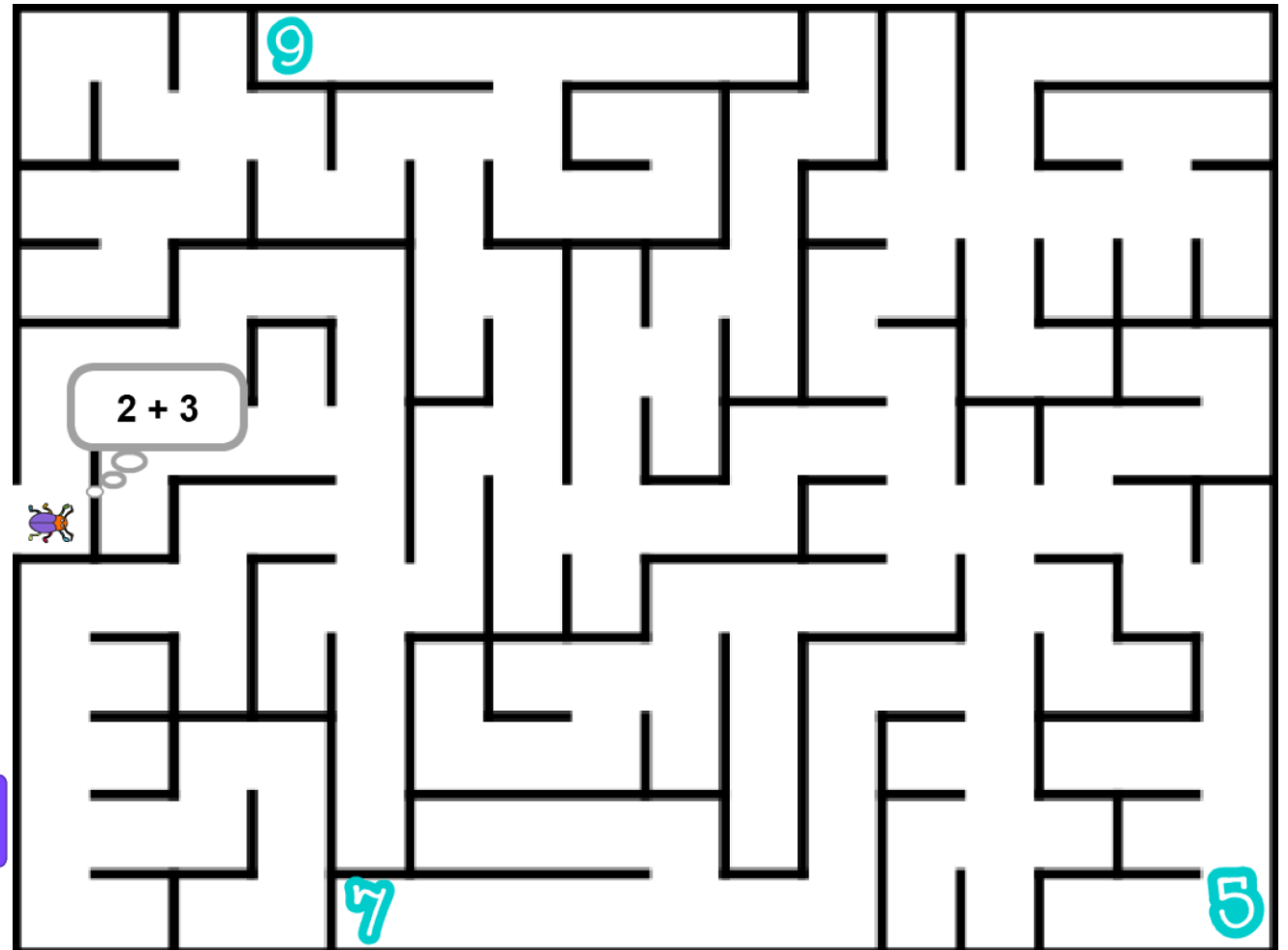
## Základní informace:

- **Brouk** si na začátku myslí příklad.
- Hráč musí **Brouka** dovést ke správnému výsledku.
- Pokud hráč dovede Brouka ke správnému výsledku, **Číslice** řekne: *Správně!*
- Pokud hráč dovede **Brouka** k nesprávnému výsledku, **Číslice** řekne: *Špatně!*

## Co musíš vyřešit:

- Když **Brouk** dojde k číslici, dostane odpověď.

## Využij bloky:



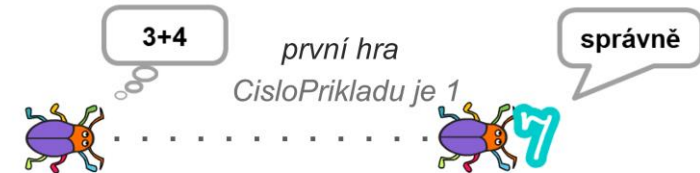
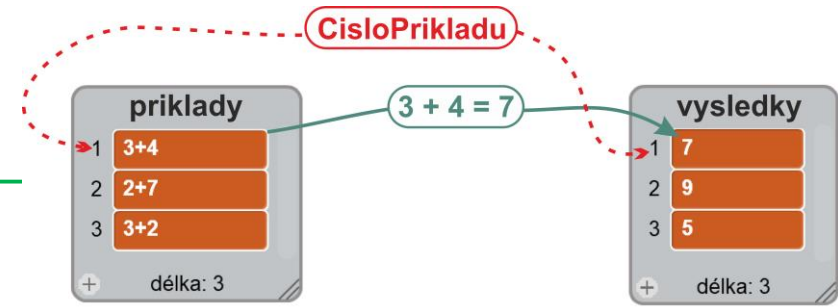
# 3 – Seznam příkladů

## Základní informace:

- **Brouk** si myslí příklad, který náhodně vybere ze seznamu 3 příkladů.
- Před spuštěním hry proto nevíme, co si **Brouk** vybere a jaké číslo bude správným výsledkem.

## Co musíš vyřešit:

- Vytvořit **seznam s příklady** a **seznam s výsledky**.
- **Brouk** vybere náhodně číslo mezi 1 a 3 a uloží do **CisloPříkladu**.
- **Brouk** si myslí příklad č. **CisloPříkladu** ze seznamu příkladů.
- Až **Brouk** dojde k číslici, musí číslice ze seznamu výsledků zjistit, jestli je správným výsledkem.



## Využij bloky:

# 4 – Druhý level

## Základní informace:

- Když **Brouk** dojde ke správné **Číslici**, dostane se do dalšího levelu.
- Další level bude mít nové Bludiště, nové příklady a nové **Číslice**.

## Co musíš vyřešit:

- Vyměnit pozadí se starým Bludištěm za nové.
- Skrýt staré **Číslice** a ukázat nové.
- Přesunout **Brouka** na start v novém Bludišti.
- Přidat nové příklady a výsledky do seznamů.
- **Brouk** musí vybírat ze seznamu jen nové příklady.

Využij bloky:

vyšli zprávu

postupDoLevel2 ▾

přepni pozadí na

b02 ▾

skryj se

po obdržení zprávy

postupDoLevel2 ▾

ukaz se

# 5 – Vítězství

## Základní informace:

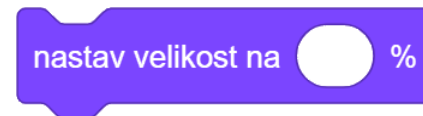
- Pro zapomnětlivé hráče je třeba přidat možnost znovu zobrazit příklad (jen ve druhém levelu).
- Až **Brouk** dorazí v posledním levelu ke správné **Číslici**, hra se ukončí oznámením *Victory*.

## Co musíš vyřešit:

- Vymyslet způsob, jak znovu zobrazit zadaný příklad, např. po stisku mezerníku.
- Skrýt Číslice, vyměnit pozadí.
- Zvětšit a přesunout **Brouka** nad nápis *Victory*.
- Co se stane, když hru po skončení znovu spustíš?
- Jak to vyřešit?



Využij bloky:



# 6 – Body

- Základní informace:
  - Aby mohli hráči soutěžit, přidáme bodování
  - Když **Brouk** dojde ke správné Číslici, dostane 2 body
  - Když dojde ke špatné, odečte se mu 1 bod
  - Výsledek oznámí Brouk na konci hry větou *Získal jsi ... bodů.*
- Co musíš vyřešit:
  - Jak doplnit program, aby se body:
    - správně počítaly
    - správně odčítaly
  - Kde všude bude potřeba program upravit?
  - Jak sestavit větu *Získáno bodů: ... ?*
  - Co se stane s body, když hru po skončení znovu spustíš?
    - Jak to vyřešit?



Využij bloky:

Body  spoj

změň Body ▾ o

nastav Body ▾ na