

Konkurs na Kukuczkowego Mistrza Kodowania 2014

Przed Tobą konkursowe zadanie złożone z trzech części. Przeczytaj je uważnie. Wszystkie trzy części wykonaj w jednym programie. Skończoną pracę zapisz na pulpicie pod nazwą KMK_imię_nazwisko.

Powodzenia!!!

1. Po naciśnięciu flagi duszek o imieniu Tom będący kotem, ustawia się w pozycji x:-160, y: 100 i rysuje niebieski kwadrat o boku 50.

2. Po zakończeniu rysunku przenosi się na środek sceny i pyta:

a) o obwód kwadratu

b) o pole kwadratu

W obu przypadkach można wpisać z klawiatury rozwiązanie a duszek ma je nam wyświetlić i stwierdzić czy podany wynik jest prawidłowy czy też nie. W przypadku złej odpowiedzi – ma nas nakierować, wyświetlając komunikat za mało lub za dużo przez okres dwóch sekund. Ma również pozwolić na wpisywanie odpowiedzi aż do momentu podania właściwej.

W przypadku odpowiedzi prawidłowej ma zamiauczeć oraz zmienić tło sceny na takie z napisem – WYGRAŁEŚ na 10 sekund a następnie zmienić na kolejne w kolorze żółtym.

3. Po przejściu na kolejne tło kotek Tom ma zniknąć a mają się pojawić trzy dodatkowe duszki.

a) nietoperz – BAT – sterowany ruchem myszki komputerowej

b) czerwona kropka – punkt

c) czarna kropka – uwaga

Duszek BAT ma się poruszać po scenie. Jego zadaniem jest złapanie jak największej ilości kropek czerwonych, przez 30 sekund. Każde dotknięcie kropki czerwonej powoduje dodanie punktu, które naliczane są od zera i wyświetlone w prawym dolnym rogu ekranu. Kropki czerwone pojawiają się w losowo wybranym miejscu na całej scenie. Duszek BAT musi uważać, aby nie dotknąć kropki czarnej, która spowoduje odjęcie punktu. Umieść dodatkową planszę z instrukcją tej gry. Duszek BAT powinien poruszać skrzydłami. Po upływie 30 sekund scena zmienia tło na takie w kolorze zielonym z czarnym napisem GAME OVER. Pojawia się kot Tom i informuje nas o zdobytych punktach. Obie kropki znikają ze sceny.