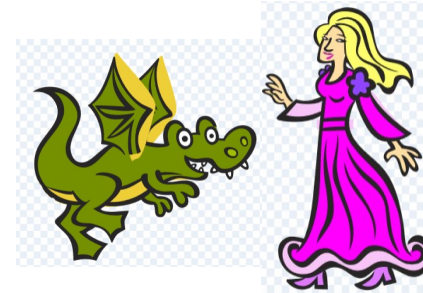


Zachraň princeznu



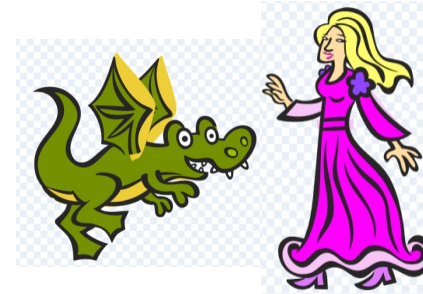
Vytvoř hru, ve které musí ohnivý mužíček zachránit princeznu, kterou hlídá drak.

Dokonči projekt
Zachraň princeznu.

Ovládáš ohnivého mužíka. Ten prochází bludištěm (řídíš ho šipkami) a musí dojít až k princezně, aniž by se dotkl draka.

Drak se pohybuje v chodbě nahoru a dolů.

Zachraň princeznu - zadání



Vše se odehrává na přesné
čtverečkové síti, velikost jednoho
čtverce je 40 bodů.

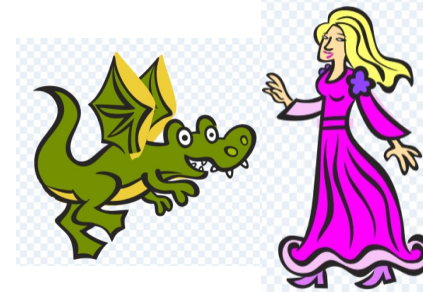
Postavy (ohnivý mužík i drak) se
pohybují skokově, vždy o velikost
čtverce, tedy o 40 kroků.



Pohyb draka je automatický, vytvoříš ho nejlépe
pomocí nějakých cyklů. Stačí spočítat, o kolik čtverců
se má pohybovat nahoru a dolů. Po každém skoku
čeká 1 sekundu.

Počáteční poloha draka je $x:-20$, $y:-120$

Zachraň princeznu - zadání



Počáteční poloha ohnivého mužíka by měla být $x:-180$, $y:-120$.

Než se začne mužík pohybovat, zvolá (bublina):
„Musím zachránit princeznu!“

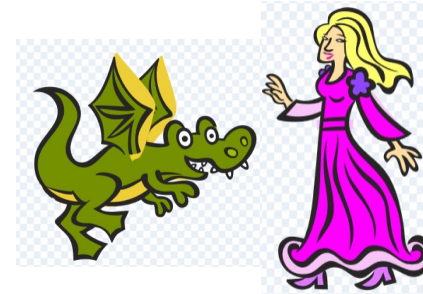
Prochází bludištěm (řídíš ho šipkami) a musí dojít až k princezně, nemůže projít stěnou bludiště, při dotyku se vrací (– 40 kroků).

Pokud se potká s drakem (dotkne se draka), zvolá:
„Sežral mě drak, musím začít znova!“ a vrací se na začátek.

Když se dostane až k princezně (dotkne se princezny), zvolá princezna: „Jsem zachráněná!“ a hra končí.

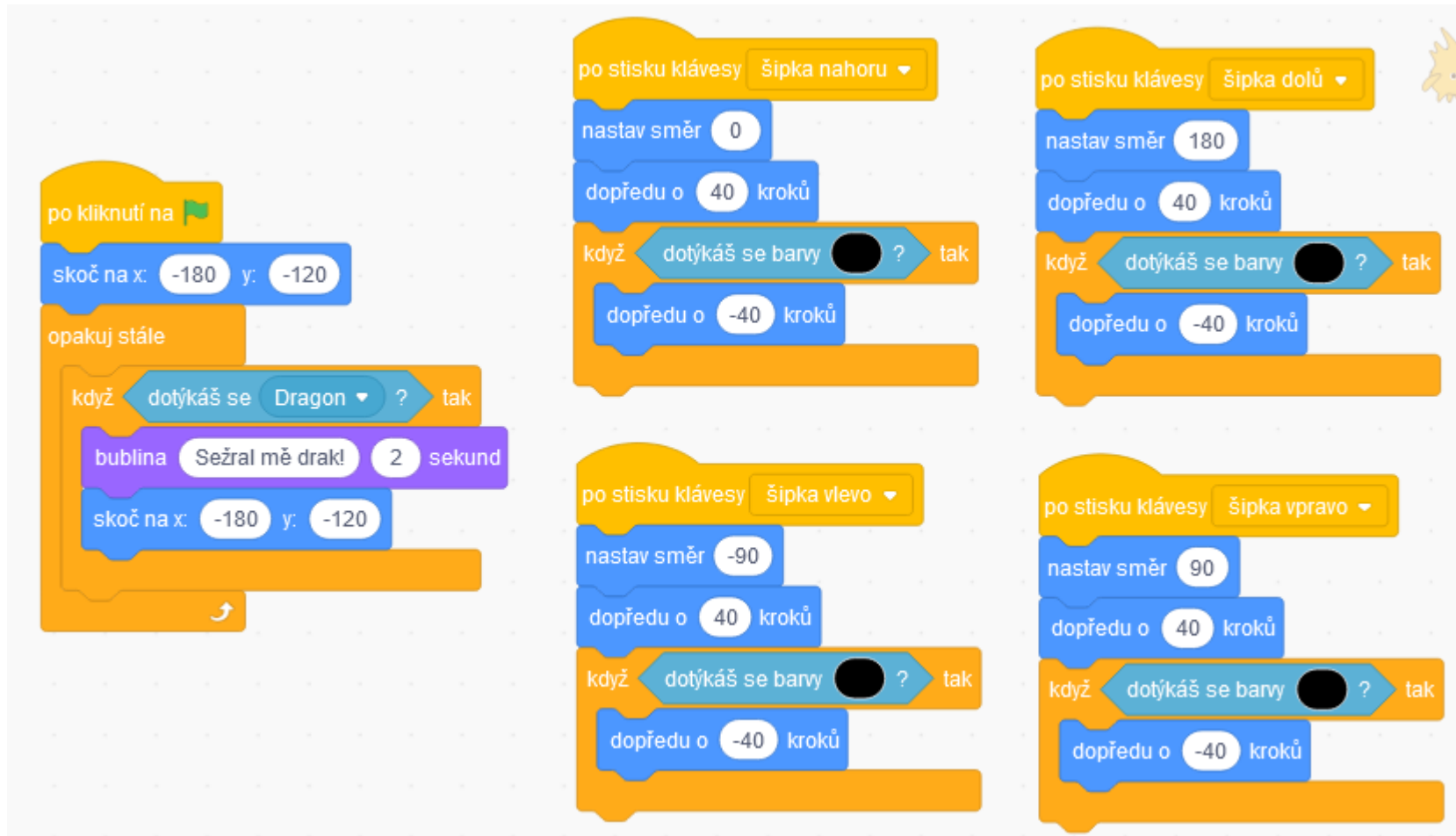
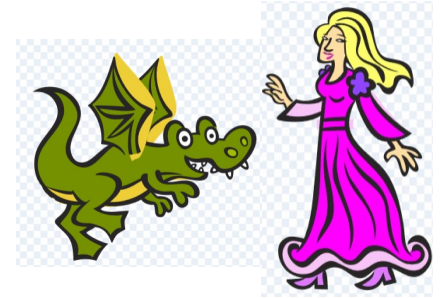
Zachraň princeznu - řešení

Scénář pro draka:



Zachraň princeznu - řešení

Scénář pro ohnivého mužíka:



Zachraň princeznu - řešení

Scénář pro princeznu:

