

Informatika 21. 5. 2024

Úkol č. 1: ze stránek si otevři projekt Akvárium.

Úkol č. 2: Nastav pro první rybičku směr otáčení vlevo – vpravo. Rybička bude neustále opakovat svůj pohyb, když narazí na okraj, odrazí se.



Úkol č. 3: Rybičku nakopíruj 4x – tak aby jich bylo celkem 5. U každé rybičky bude jiný kostým.



Úkol č. 4: Po kliknutí na červenou rybičku se otočí do opačného směru a bude plout dál.

Po kliknutí na oranžovou rybičku – na dobu jedné sekundy se rybička ztratí.

Po kliknutí na šedou – poskočí o 30 kroků vpřed.

Po kliknutí na velkou rybičku – desetkrát změní barvu a pokaždé bude změna trvat 1 sekundu.

Po kliknutí na poslední – změní směr na náhodnou hodnotu od 1° do 360°.



Každá z rybiček se bude pohybovat jinou rychlostí a rybičky se nesmí překrývat!

Úkol č. 5: Oranžová rybička po kliknutí na písmeno p vypustí bublinu s textem: Splním Ti 3 přání!



Úkol č. 6: Pomocí šipky nahoru se nejmenší rybka zvětšuje, pomocí šipky dolů se zmenšuje.

Nezapomeň upravit scénář tak, aby po kliknutí na zelený praporek měla rybička původní velikost.

