Vitajte v print-and-play adventúre od Impact Games:

impact games

TELEPORŤÁCI

SPREJER FRAJER

HURÁ! TÁŇA A OTO SA S POMOCOU NABITÉHO TELEPORTU KONEČNE PRESUNULI Z MARSU NA MARSONOVU ULICU. HNEĎ PO TELEPORTÁCII ICH ROZBOLELA HLAVA. TO SA STÁVA, KEĎ ČLOVEK V PRIEBEHU NIEKOĽKÝCH HODÍN ABSOLVUJE TELEPORTÁCIU ZO ZEME NA MARS A NASPÄŤ.

HNEĎ AKO SA Z TELEPORTÁCIE DALI AKO-TAK DOKOPY, SA IM PRED OČAMI ZJAVILA ZNÁMA TVÁR. KAPITÁN HORVÁTH. BOL ZADÝCHANÝ, ROZTRŽITÝ A VYZERAL, ŽE MU O MINÚTU VYPADAJÚ VŠETKY VLASY.

KH: Už som myslel že neprídete. Kde ste boli tak dlho? Na Marse?

O: No, asi nám neuveríte, pán kapitán, ale…

T: Áno, boli sme Marse!

KH: Ach, táto dnešná mládež.

T: Gen Alfa k vašim službám!

O: Ako vám môžeme pomôcť, pán kapitán?

KH: Veď sa na to pozrite! Celá policajná stanica je pografitovaná! Osobne nemám nič proti grafitom. Ale tieto sú strašné!

T: Súhlasím, vyzerajú fakt hrozne.

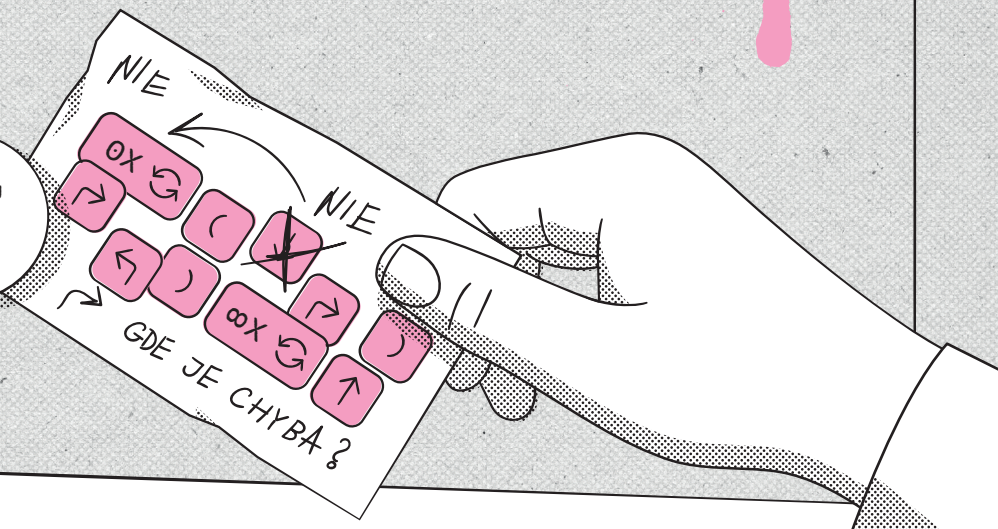
O: Takže potrebujeme tohto neschopného sprejera nájsť čo najskôr. Tak poďme na to!

1. kapitola

PIŠKVORKY

OTO, TÁŇA A KAPITÁN HORVÁTH SA PRECHÁDZALI PO MIESTE ČINU. PO CHVÍLI VYTIAHOL KAPITÁN HORVÁTH NIEČO Z VRECKA.

„SKORO SOM ZABUDOL. NAŠLI SME TU TENTO POZNÁMKOVÝ BLOK. ZJAVNE PATRIL PÁCHATEĽOVI.“



O: Vyzerá to tak, že grafity vám na policajnú stanicu nasprejoval robot.

KH: Robot? A to máš odkiaľ?

O: Nevidíte, pán kapitán? Na poznámkovom bloku sú zapísané programátorské príkazy pre robota!

KH: Jáj, ahaaaa! Ja som myslel, že sú to piškvorky.

O: Nie, nie, náš sprejer frajer si nešpinil ruky a na grafitovanie použil robota.

T: Aha, pozrite sa na tie grafity. Nepríde vám na nich niečo zvláštne? Ako keby ani jedno z diel nebolo nasprejované tak, ako ho autor zamýšľal.

O: Asi máš pravdu. Mali by sme zistiť, či je to naozaj tak. Možno sa nám potom ukáže ďalšia stopa!

POLÍCIA

Pokračuj na úlohu č.1

1. Úloha

KDE SA STALA CHYBA?

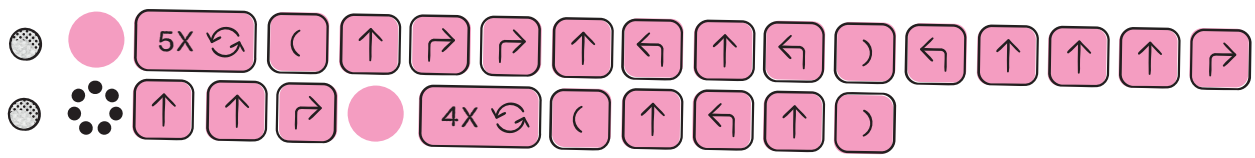
POMÔŽ TELEPORŤÁKOM ZISTIŤ, ČI SÚ NAOZAJ VŠETKY TRI DIELA NASPREJOVANÉ NESPRÁVNE. NÁSLEDNE ZISTI, KDE SPRAVIL ROBOT PRI ICH TVORBE CHYBY.

NA STENE SÚ TRI NEPODARENÉ GRAFITY. NA PAPIERI JE PROGRAM, PODĽA KTORÉHO MAL ROBOT GRAFITY VYTVORIŤ. PRE KAŽDÝ GRAFIT SA PRÁVE JEDEN PRÍKAZ NEVYKONAL. ZISTITE KTORÝ A DO RÁMČEKA DOLE NAKRESLITE SPRÁVNY OBRÁZOK.

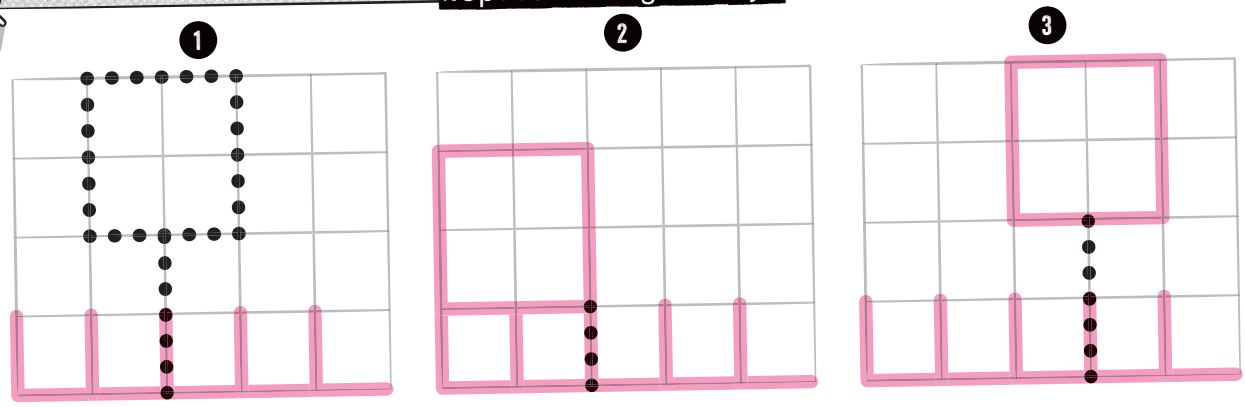
Príkazy:

- Robot sa pohne dopredu, zanechávajúc za sebou čiaru.
- Robot sa otočí doprava
- Robot sa otočí doľava
- Robot niekoľkokrát zopakuje všetky príkazy v zátvorkách.
- Robot zmení farbu, ktorou kreslí.

Program:



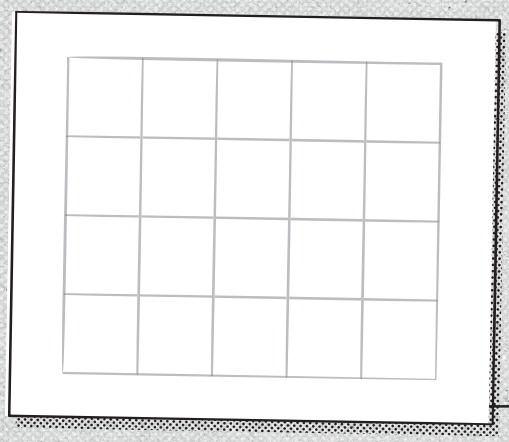
Nepodarené grafity:



Poznámka:

ROBOT ZAČÍNA VŽDY V ĽAVOM DOLNOM ROHU OTOČENÝ HORE.

Sem zakresli správny obrázok:



2. kapitola

HAKI-BAKI-KAKI

KAPITÁN HORVÁTH NERVÓZNE DIRIGOVAL SVOJICH ASISTENTOV — TRUHLÍKA A FLAUTU: „PROSÍM, OBLEPTE MIESTO ČINU PÁSKOU, NECH SA TU LEN TAK NEPRECHÁDZAJÚ ĽUDIA SO PSAMI!“

PO CHVÍLI PRIŠIEL ZA TELEPORŤÁKMI:

„TAK ČO? MÁTE NEJAKÝ NÁPAD?“

T: Je to tak, ako som povedala v predošlej kapitole! Grafity fakt vytvoril robot. A v každom pokuse nejaký príkaz vynechal. Myslím si, že robotovi dochádzala baterka.

KH: To znamená?

O: To môže znamenať len jedno, pán kapitán. Že sprejer frajer so svojím robotom odtiaľto išli smerom k najbližšej nabíjacej stanici. Asi.

KH: To by dávalo zmysel. Ak tam páchateľa nenájdeme, určite nájdeme aspoň nejakú stopu!

TELEPORŤÁCI A KAPITÁN HORVÁTH SA POCTIVÝM ŠPRINTOM ROZBEHLI SMEROM K NAJBLIŽŠEJ NABÍJACEJ STANICI. NETRVALO DLHO (PRIBLIŽNE 12 MINÚT) A BOLI PRI NEJ.

KH: Aha, farba je ešte čerstvá! Páchateľ je nablízku!

T: Ale čo tento grafit znamená?

O: Vyzerá to ako iba také haki-baki-kaki.

KH: Haki-nebaki, toto už je vandalizmus!

O: Aha! Našiel som ďalší papier s programom pre robota!

T: Pravidlo sa potvrdzuje. Grafit robil opäť robot. A opäť pri tom robil chyby. Oto! Máme novú úlohu!

O: Tak poďme flexiť!

Pokračuj na úlohu č.2

2. Úloha

HAKI-NEBAKI!

TELEPORŤÁCI SA OPÄŤ POZERAJÚ NA TRI NEPODARENÉ GRAFITY NASPREJOVANÉ NA STENE.

NA PAPIERI JE PROGRAM, PODĽA KTORÉHO MAL ROBOT GRAFIT VYTVORIŤ. PRE OBA NEPODARENÉ GRAFITY URČITE, KTORÝ PRÍKAZ PROGRAMU SA NEVYKONAL. DO RÁMČEKA DOLE NAKRESLITE SPRÁVNY OBRÁZOK. POZOR! TENTOKRÁT SI SPREJER FRAJER PREDPROGRAMOVAL NIEKOĽKO POMOCNÝCH PRÍKAZOV, KTORÉ ĎALEJ POUŽÍVA VO SVOJICH PROGRAMOCH (V RÁMCI POMOCNÝCH PRÍKAZOV SA VŠETKO VYKONALO SPRÁVNE).

Vysvetlivka:

POMOCNÝ PRÍKAZ: AK VIEME, ŽE NEJAKÚ SÉRIU PRÍKAZOV BUDEME POTREBOVAŤ VIACKRÁT, MÔŽEME JU „ZABALIŤ“ DO POMOCNÉHO PRÍKAZU. TÝM UŠETRÍME MNOHO MIESTA! (NAPRÍKLAD KEĎ CHCEME NAKRESLIŤ SCHODY, MÔŽEME SI NAJPRV SPRAVIŤ POMOCNÝ PRÍKAZ SCHOD: (DOPREDU) (DOPRAVA) (DOPREDU) (DOĽAVA) A NÁSLEDNE NAPÍSAŤ PROGRAM OPAKUJ4 (SCHOD)).

Pomocné príkazy:

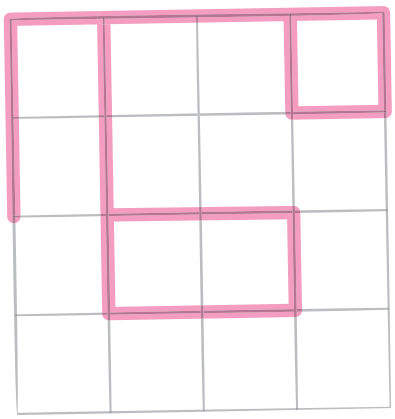
Príkaz:	Čo príkaz znamená:
CHOĎ VĽAVO ←	↰ ↑
CHOĎ V PRAVO →	↱ ↑
VEŽA ♜	↑ ↑ ↱ ↑ ↱ ↑ ↑

Program na papieri, ktorý našli Teleporťáci pri nabíjacej stanici:

♜ ← ↰ ♜ 2X ↻ (→ ↑ ↑) ↰ 4X ↻ (→)

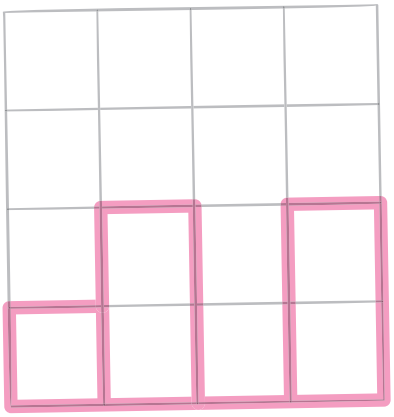
Nepodarené grafity:

1



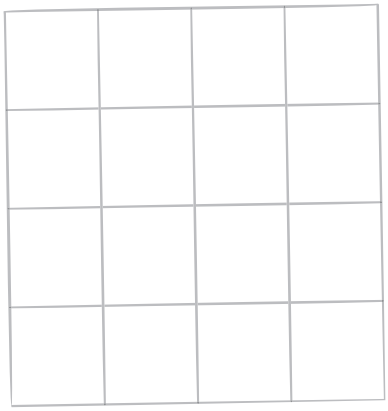
Vynechaný príkaz: ☐

2



Vynechaný príkaz: ☐

Správny obázok:



3. kapitola

TELEPORŤÁCI NA HRAD!

„VEĎ TO VYZERÁ AKO…“ TÁŇA SA ZAČUDOVANE DÍVALA NA ZREKONŠTRUOVANÉ GRAFITY NA OTOVOM PAPIERI. „... NÁŠ MIESTNY HRAD!“ DOPLNIL JU KAPITÁN HORVÁTH.

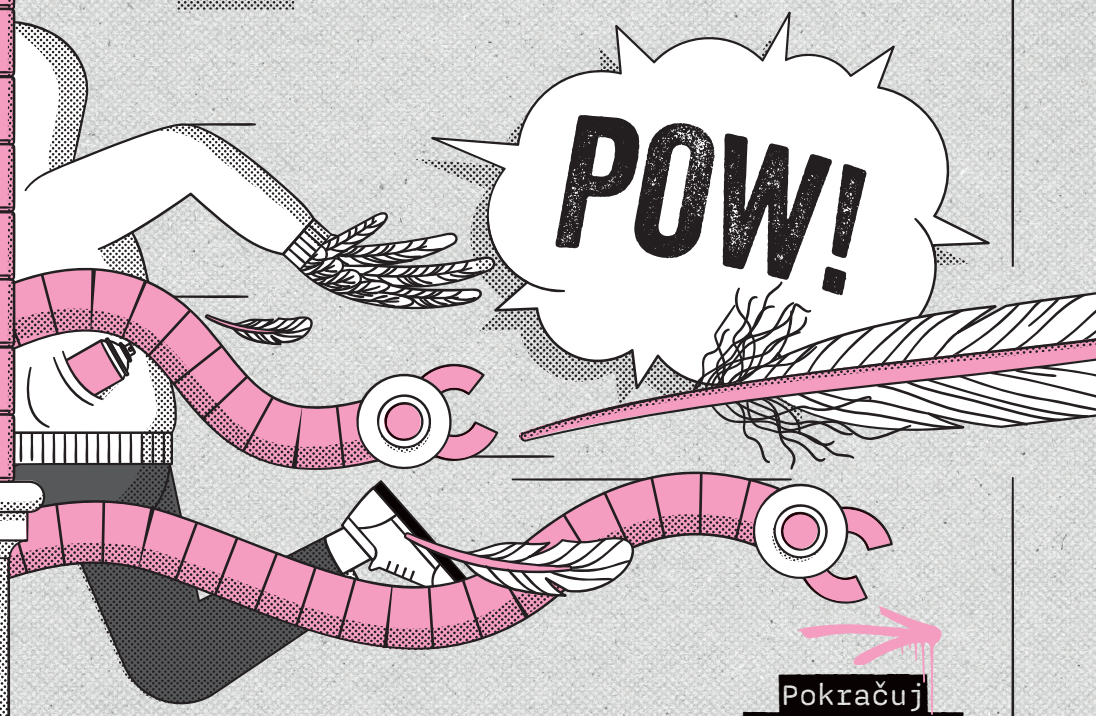
T: Frajer sprejer nám zanecháva stopy?

O: Asi chce, aby sme ho nasledovali na hrad.

T: Možno to ani nie je vandal, iba nás chce varovať!

KH: Veď stačilo, aby nám zavolal na stanicu. Do jedného roka by sme sa mu určite venovali!

„POĎME, MOŽNO PRÍDEME K HRADU SKÔR AKO ON!“ NAVRHOL OTO NADŠENE A HNEĎ ZAČAL ZADÁVAŤ ADRESU HRADU DO TELEPORTU. KAPITÁN HORVÁTH ROVNAKO NADŠENE NEVYZERAL. DOBRE VEDEL, ŽE MU BUDE ZLE OD ŽALÚDKA…



Pokračuj na úlohu č.3

3. Úloha

PAPIEROVÍ SPREJERI

SPREJEROVI PRI ÚTEKU NA HRAD OPÄŤ Z RÚK VYPADOL PAPIER. TELEPORŤÁCI S KAPITÁNOM HORVÁTHOM NA ŇOM ZNOVU NAŠLI PROGRAM. KEĎŽE PODĽA TOHTO PROGRAMU SPREJER FRAJER UŽ GRAFIT NESTIHOL NASPREJOVAŤ, TÁŇA S OTOM ICH SKÚSILI NAKRESLIŤ NA PAPIER. URČITE JE TO ĎALŠIA STOPA!

Program, ktorý sprejerovi vypadol:

A A C A ↱ B A ↱ B ↱ 4X ↻ ↑ C B

DO ĽAVÉHO RÁMČEKA PODĽA SPREJEROVHO PROGRAMU NAKRESLITE GRAFIT, KTORÝ SPREJER SO SVOJÍM ROBOTOM UŽ NESTIHOL VYTVORIŤ. AJ TENTOKRÁT SI SPREJER PREDPROGRAMOVAL NIEKOĽKO PRÍKAZOV.

DO RÁMČEKA NAPRAVO NAKRESLITE GRAFIT PO TOM, ČO Z PROGRAMU ODSTRÁNITE JEDEN ĽUBOVOĽNÝ PRÍKAZ. POROVNAJTE SVOJE VÝTVORY SO SPOLUŽIAKMI A SLEDUJTE, AKO VEĽMI SA ZMENÍ VÝSLEDNÝ GRAFIT!

Pomocné príkazy:

Príkaz:	Čo príkaz znamená:
A	↑ ↰ 3X ↻ ↑ ↱
B	3X ↻ ↑ ↱ ↑
C	↰ ↑ ↱

Poznámka:

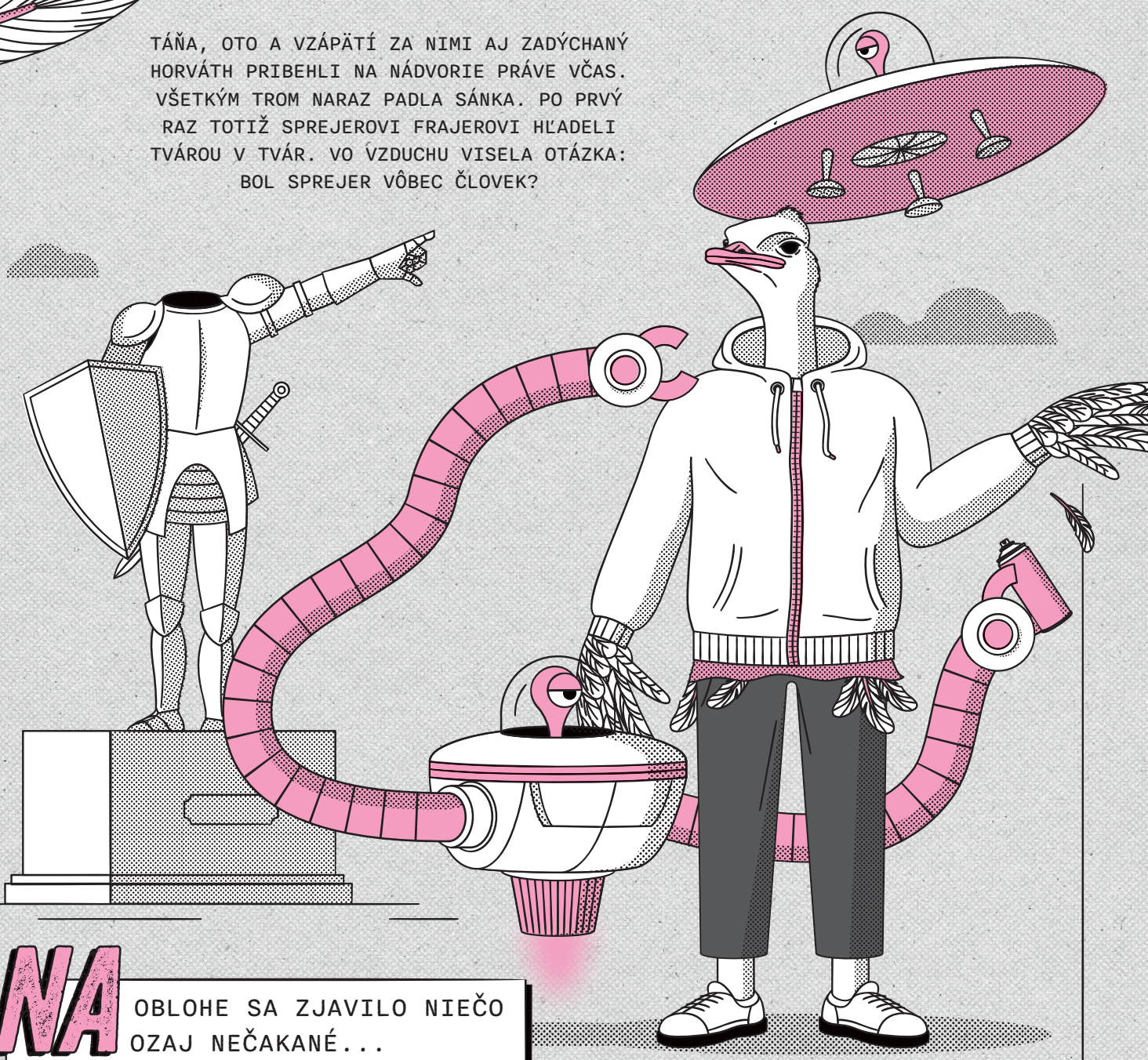
ROBOT ZAČÍNA V ĽAVOM DOLNOM ROHU OTOČENÝ DOPRAVA.

3. kapitola

TOTO NIE JE KONIEC

UŽ TESNE PRED DOKRESLENÍM GRAFITU, KTORÉHO PROGRAM VYPADOL SPREJEROVI PRI ÚTEKU NA HRAD, BOLO TELEPORŤÁKOM JASNÉ, ŽE IDE O SOCHU BEZHLAVÉHO RYTIERA. PO TELEPORTÁCII NA HRAD SA SPOLU S KAPITÁNOM HORVÁTHOM HNEĎ ROZBEHLI NA NÁDVORIE HRADU, KDE SA SOCHA NACHÁDZA.

TÁŇA, OTO A VZÁPÄTÍ ZA NIMI AJ ZADÝCHANÝ HORVÁTH PRIBEHLI NA NÁDVORIE PRÁVE VČAS. VŠETKÝM TROM NARAZ PADLA SÁNKA. PO PRVÝ RAZ TOTIŽ SPREJEROVI FRAJEROVI HĽADELI TVÁROU V TVÁR. VO VZDUCHU VISELA OTÁZKA: BOL SPREJER VÔBEC ČLOVEK?



NA OBLOHE SA ZJAVILO NIEČO OZAJ NEČAKANÉ...