

СЪСТЕЗАНИЕ ПО КОМПЮТЪРНО МОДЕЛИРАНЕ
за ученици от 4 клас
Първи кръг, 6 февруари 2021 г.

ЗАДАЧА МОРСКО ДЪНО

(за програмиране с използване на средата Коду)

Създайте морско дъно с подходящите елементи за средата. В него разположете:

- червена подводница, която на всеки 5 секунди изпуска отпадък, който се отброява на екрана;

- октопод, който се управлява с клавишите стрелки от клавиатурата и може да събира отпадъка.

Играта се играе в рамките на 1 минута, като брояч отчита колко отпадъка е събрал октоподът.

Ако след приключване на времето от 1 минута, броят на събраните отпадъци е по-голям от тези на създадените, то играчът печели играта, а в противен случай – губи.