

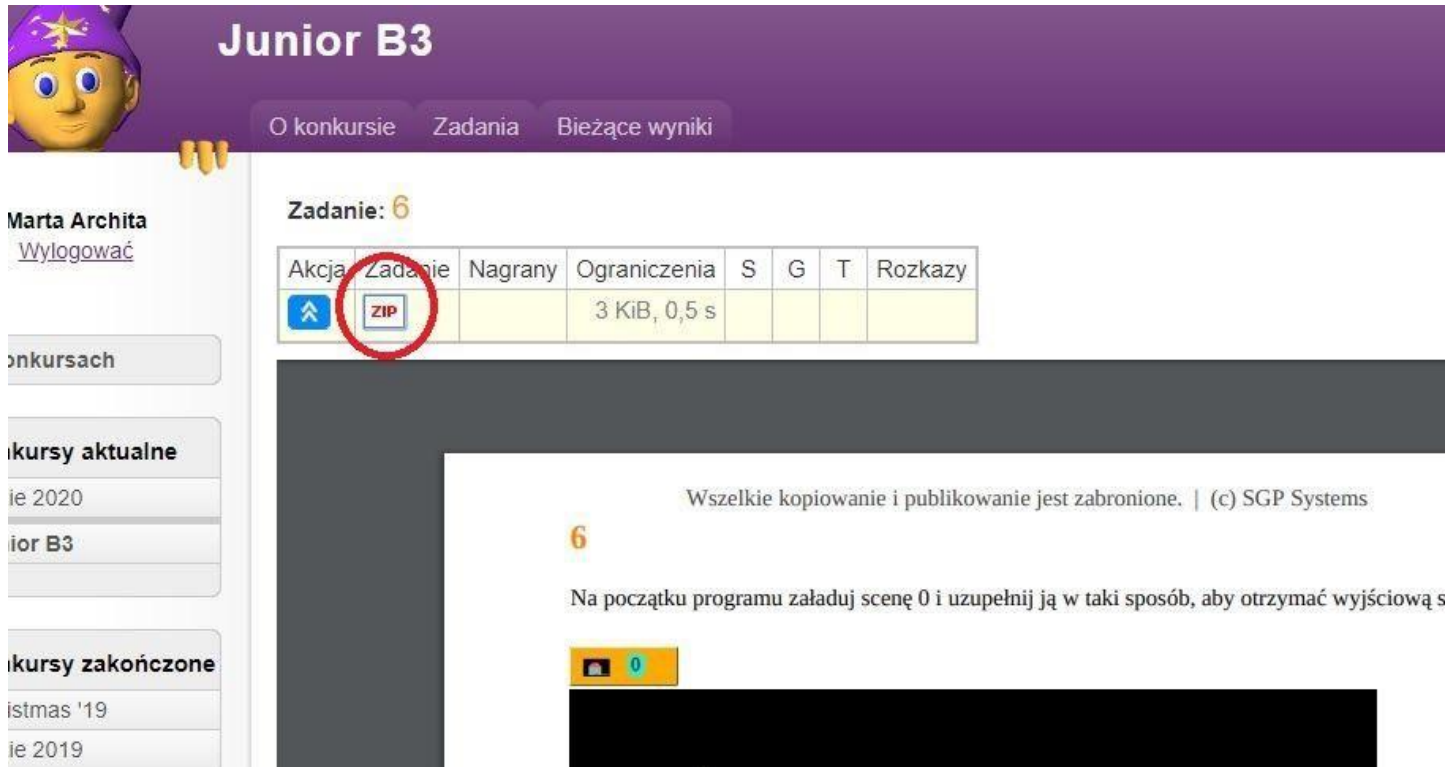
zasady rozwiązywania zadania ze sceną

(przetestuj na zadaniu 6 w konkursie Junior B3)

.....

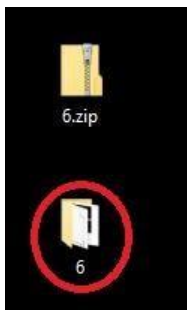
O ile zadania bez sceny mogliśmy zapisywać gdziekolwiek, to zadanie ze sceną wymaga utworzenia folderu, nazwanego tak, jak zadanie. Czyli jeśli jest to zadanie 6, to folder też powinien nazywać się 6

W przypadku zadania z konkursu (np. Junior B3) sprawa jest łatwiejsza, bo trzeba tylko pobrać skompresowany folder z zadaniem...



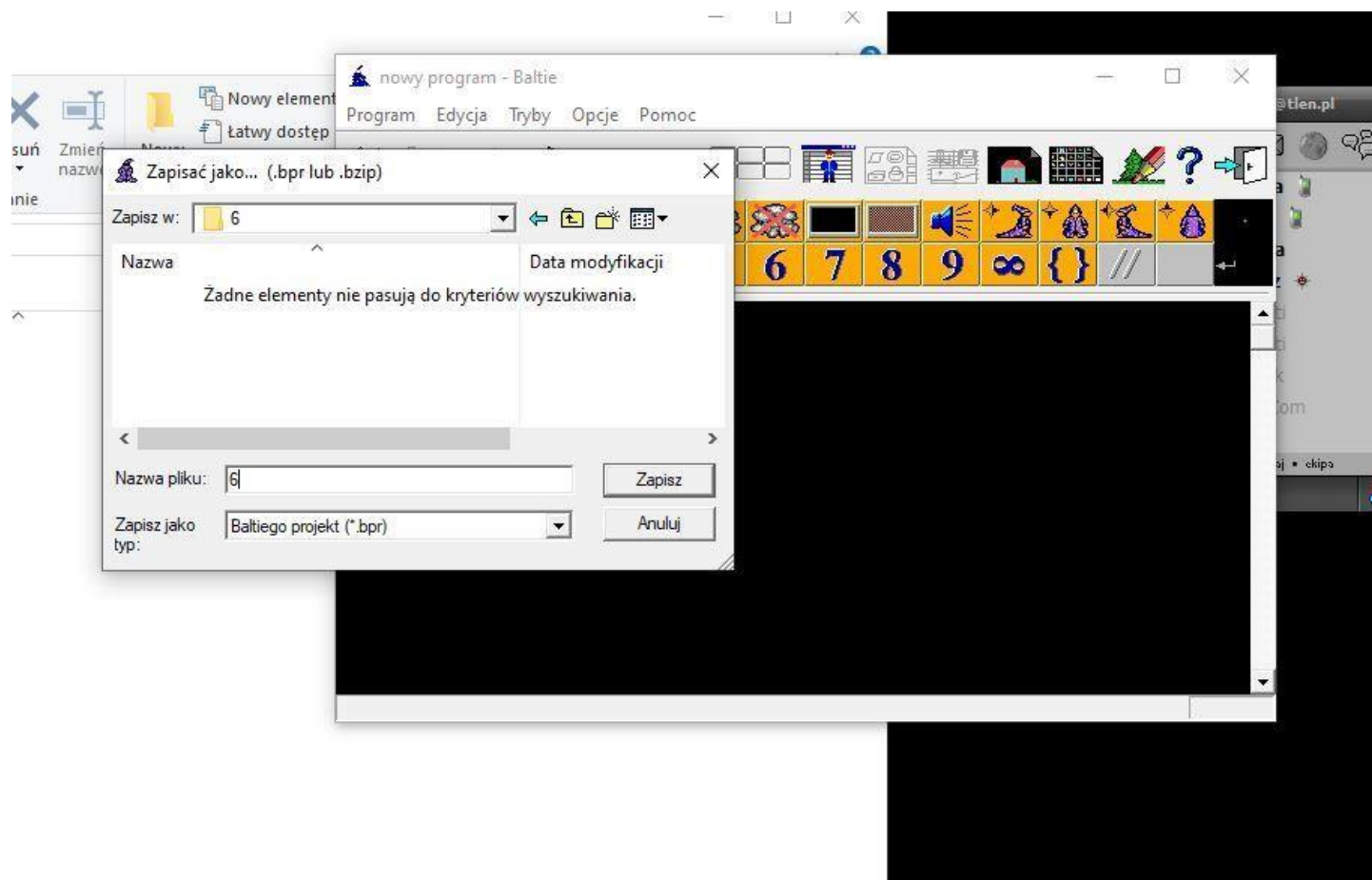
The screenshot shows the 'Junior B3' competition interface. On the left, there is a user profile for 'Marta Archita' with a 'Wylogować' button. Below that are navigation buttons for 'konkursach', 'kursy aktualne', and 'kursy zakończone'. The main content area is titled 'Zadanie: 6' and contains a table with columns: Akcja, Zadanie, Nagrane, Ograniczenia, S, G, T, and Rozkazy. The 'Zadanie' column has a 'ZIP' button circled in red. The 'Ograniczenia' column shows '3 KiB, 0,5 s'. Below the table, there is a large blacked-out area and a copyright notice: 'Wszelkie kopiowanie i publikowanie jest zabronione. | (c) SGP Systems'. Below that, the text reads: 'Na początku programu załaduj scenę 0 i uzupełnij ją w taki sposób, aby otrzymać wyjściową s'.

... i go rozpakować, np. na pulpicie.

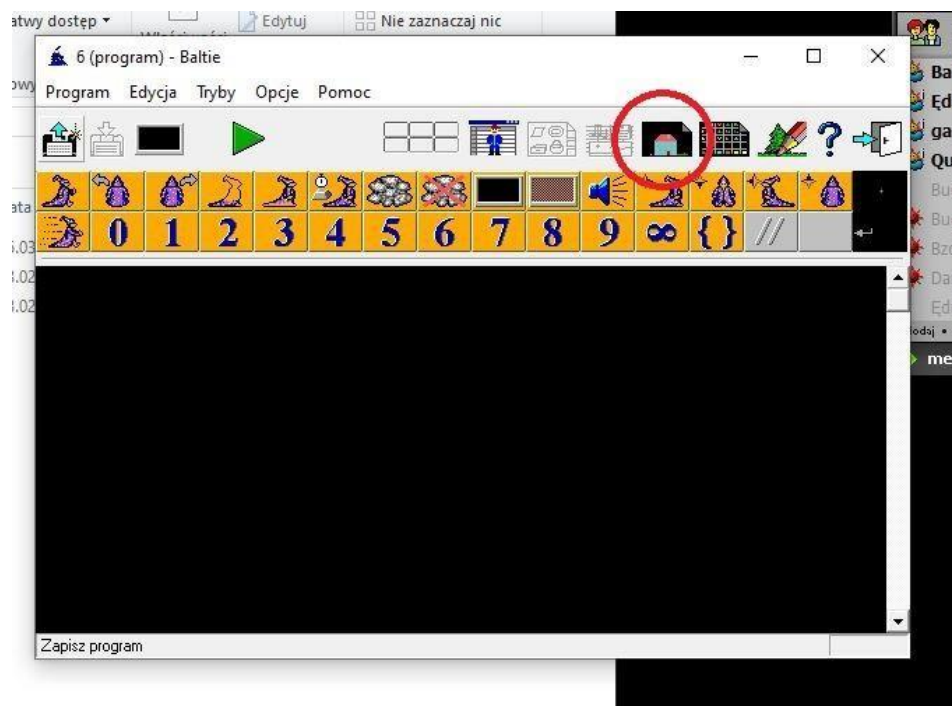


Po otwarciu folderu 6 ujrzymy plik 6.pdf, czyli polecenie do zadania oraz plik 6.s00 ← to jest właśnie scena, którą trzeba będzie wczytać do programu. Jak to zrobić?

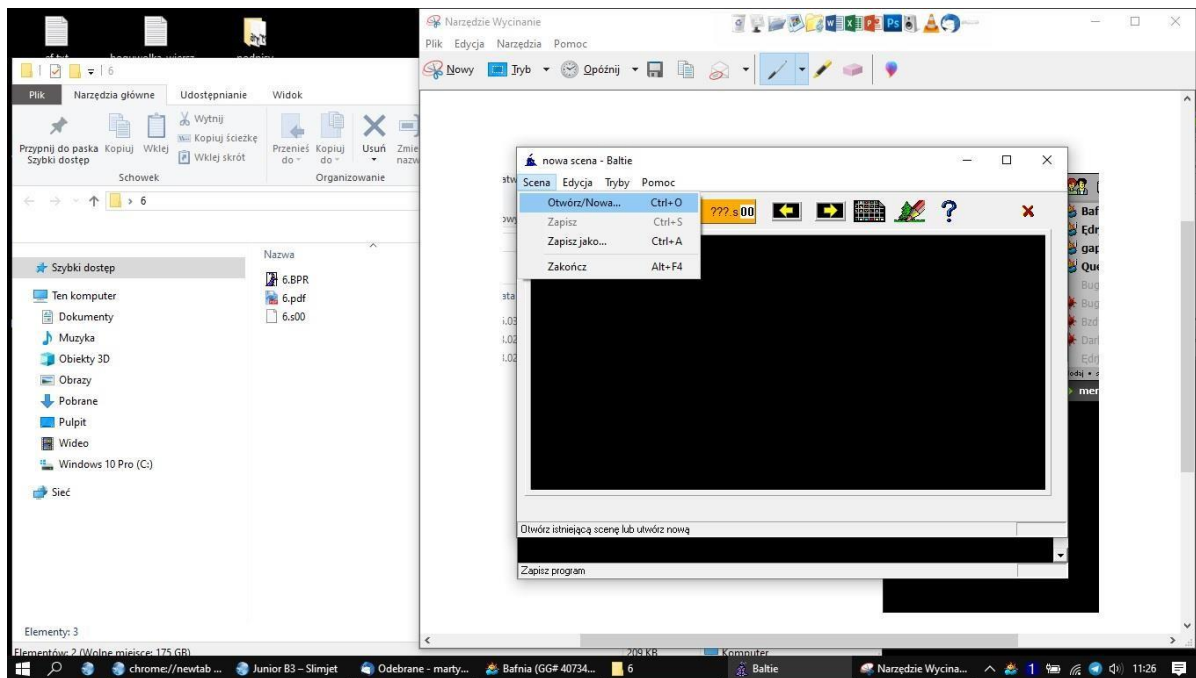
Otwórz program Baltie3 i zanim cokolwiek zaczniesz robić, nazwij ten program: **6** i zapisz w folderze **6**



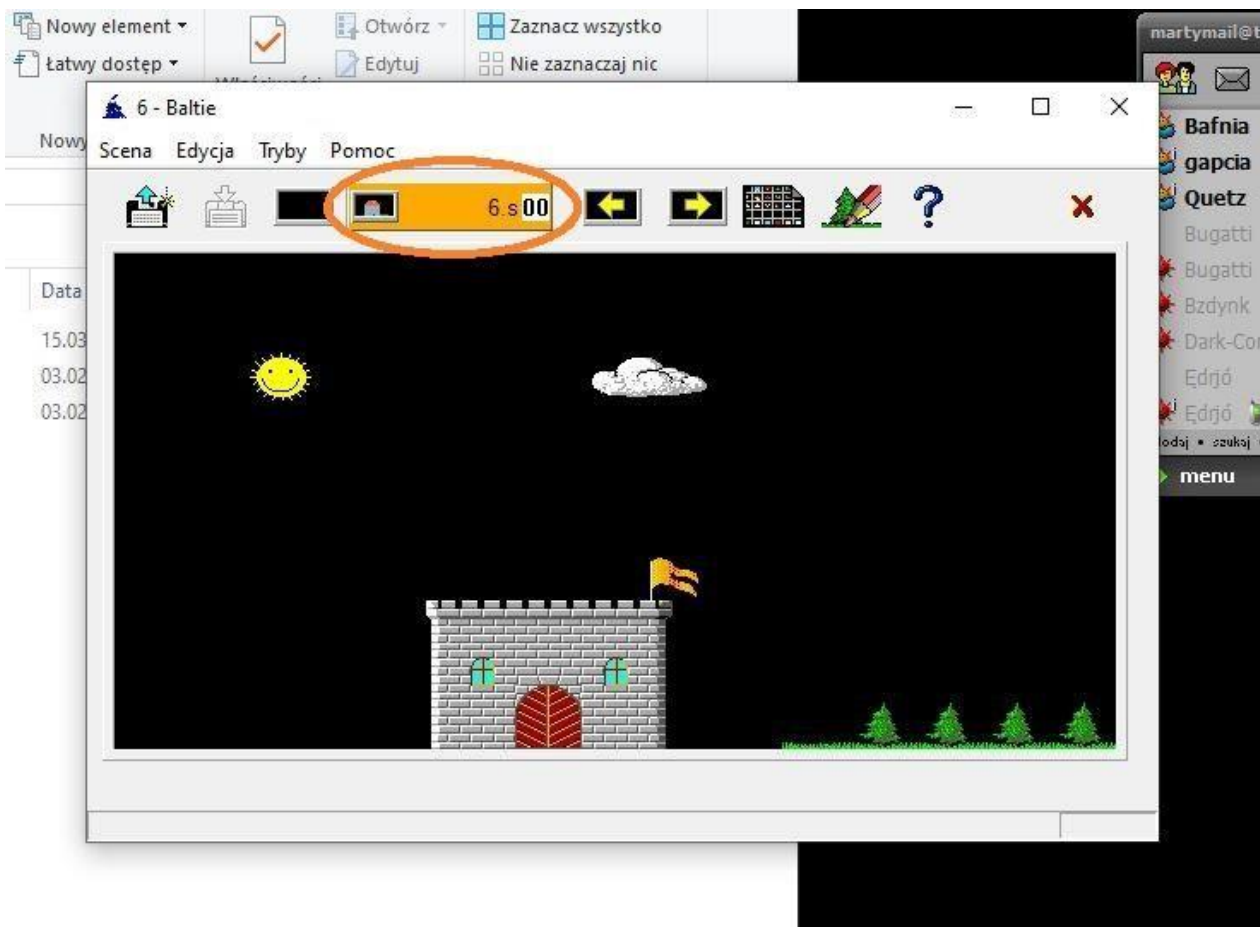
Teraz kliknij ikonę „scena”...



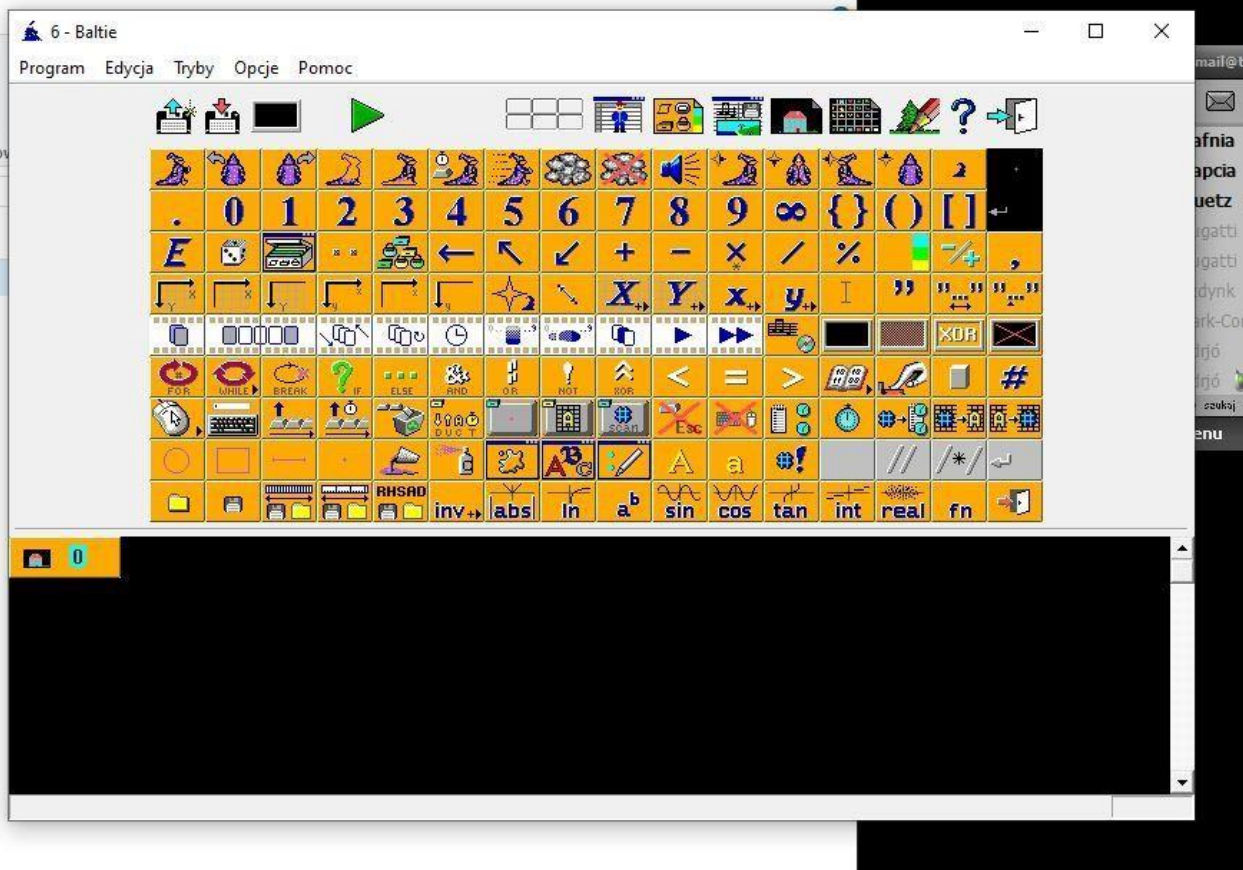
... a następnie kliknij: *Scena > Otwórz/Nowa ...*



... i program przekieruje Cię do folderu **6**, a Ty wybierz z niego plik: **6s.00**. Scena się otworzy, a Ty kliknij przycisk zaznaczony na obrazku ...



... i umieść ikonkę w swoim programie 😊



Teraz możesz kliknąć odtwarzanie programu i zobaczysz tę scenę 😊 (oczywiście jeśli chcesz jej się dłużej przyjrzeć, wstaw ikonę „czekaj”

A teraz możesz już rozwiązywać zadanie według polecenia.

Na serwer wysyłasz sam plik zadania: 6.bpr

Powodzenia!