



Ročník: 13

Kolo: 4

Úloha: 1

Úloha o vyhodnocovaní výstrelov na štvorcový terč

V Korytnačkove sa tiež blíži koniec školského roka. Korytnačí učitelia sa rozhodli, že pre svojich žiakov za odmenu pripraví KOH – Korytnačie Olympijské Hry. Keďže o korytnačkách je všeobecne známe, že neoblubujú fyzickú námahu, učitelia im pripravili fyzicky menej náročné súťaže. Jednou z nich je strieľanie na štvorcový terč. Avšak, aby túto disciplínu mohli považovať za oficiálnu, musia mať spoľahlivý program na vyhodnocovanie zásahov.

Každý terč je zložený z piatich zelených a z piatich žltých „medzištvorcov“, ktoré sú rovnako široké a ich farby sa pravidelne striedajú. Stred terča je zelený.

Čím starší sú žiaci, tým menší je terč, na ktorý strieľajú.

Za zásah do stredného štvorca strelec získa 10 bodov. Za každý vzdialenejší „medzištvorec“ o jeden bod menej, teda za zásah do najväčšieho „medzištvorca“ len 1 bod. Navyše, za každý zásah do zelenej farby, získava strelec bod navyše.

Pomôž korytnačím učiteľom dostať túto disciplínu na KOH a vytvoriť spoľahlivý program na vyhodnotenie výstrelov strelca.

Imagine Logo

Stiahni si Imagine projekt **terc.imp**. Dokonči procedúru **vyhodnot_zasahy** tak, aby správne vyhodnotila, koľko bodov získal hráč za výstrely na terč. Dĺžka strany terča je uložená v premennej **:dlzka**.

Svoje riešenie ulož ako Imagine projekt **terc.imp**.