

Misje

Nr	Planeta	Nazwa	Opis	Autor	Poprawki	Do zrobienia
1	Nowa Ziemia i księżyce	Pożegnanie z nową ziemią	Załaduj rzeczy na statek i odleć	lukas_j	krzys_h	-
2	Nowa Ziemia i księżyce	Na ksiezycu 1	Wybuduj baze kosmiczna	lukas_j	krzys_h	-
3	Nowa Ziemia i księżyce	Na ksiezycu 2	W związku z nowymi wytycznymi fabryki i zakłady beda znajdowac sie na ksiezycu	lukas_j	-	-
4	Troopix	Nowe ciało niebieskie	Zbadaj planetę podobną do Tropiki	Simbax	-	-
5	Troopix	Bitwa	Bitwa na tropix	dawid960	krzys_h, ???	Poprawić relief
6	Troopix	Szkolenie	Szkolenie ELITY Cornet	krzys_h	-	-
7	Troopix	Zbuduj bazę	Zbuduj bazę, aby zapewnić dobrą łączność z planetą	krzys_h	-	-
8	Jojwo	???	???	???	-	Zrobić misję

Swobodna gra

Nr	Planeta	Autor	Do zrobienia
1	Nowa Ziemia i księżyce Nowa Ziemia	lukas_j (przerobione na swobodną grę przez krzys_h)	-
2	Nowa Ziemia i księżyce Księżyc 1	lukas_j (przerobione na swobodną grę przez krzys_h)	-
3	Nowa Ziemia i księżyce Księżyc 2	lukas_j (przerobione na swobodną grę przez krzys_h)	-
4	Troopix	???	Zrobić swobodną grę
5	Jojwo	???	Zrobić swobodną grę

Ćwiczenia

Nr	Dział	Tytuł	Opis	Autor	Do zrobienia
1	Pająki i zaopatrzenie	Pająki 1	Zabij trzy pająki przy użyciu małego programu	Epsitec	-
2	Pająki i zaopatrzenie	Ogniwo elektryczne 1	Zaprogramuj robota do zmiany ogniwa elektrycznego pobliskiego działu latającego.	Epsitec	-
3	Pająki i zaopatrzenie	Tytan 1	Weź porcję rudy tytanu i dostarcz ją do huty.	Epsitec	-
4	Pająki i zaopatrzenie	Tytan 2	Użyj radaru robota do znalezienia rudy tytanu i dostarcz ją do huty.	Epsitec	-
5	Pająki i zaopatrzenie	Ogniwo elektryczne 2	Dostarcz energię wszystkim działom latającym.	Epsitec	-
6	Pająki i zaopatrzenie	Pająki 2	Użyj radaru do znalezienia i zabicia wszystkich pajaków.	Epsitec	-
7	Pająki i zaopatrzenie	Pająki 3	Naucz się tak poruszać robotem, aby nie uciekł żaden pajak.	Epsitec	-
8	Mrówki i osy	Ogień zaporowy	Ustaw tak moc różnych silników, aby uzyskać ogień zaporowy.	Epsitec	-
9	Mrówki i osy	Latająca wieża 1	Zrób latającą wieżę obronną z działu latającego.	Epsitec	-
10	Mrówki i osy	Latająca wieża 2	Zaprogramuj latającą wieżę, aby zużywała mniej energii.	Epsitec	-
11	Mrówki i osy	Walka powietrzna 1	Zaprogramuj działo latające do wyczyszczenia całego regionu.	Epsitec	-
12	Mrówki i osy	Walka powietrzna 2	Przystosuj program do górzystego terenu.	Epsitec	-
13	Mrówki i osy	Polowanie na osy 1	Zestrzel latające osy.	Epsitec	-
14	Mrówki i osy	Polowanie na osy 2	Doskonaj się w zestrzeliwaniu os.	Epsitec	-
15	Podstawy	Podążaj ścieżką	Poruszaj robotem wzdłuż zadanej trasy.	Epsitec	-
16	Podstawy	Podążaj ze zmiennymi	Użyj zmiennych do zapamiętania parametrów ścieżki.	Epsitec	-
17	Podstawy	Masakra	Użyj pętli w celu zniszczenia sześciu celów.	Epsitec	-

18	Podstawy	Stacje przekaźnikowe 1	Uzyskaj cenne informacje ze stacji przekaźnikowych.	Epsitec	-
19	Podstawy	Stacje przekaźnikowe 2	Uzyskaj cenne informacje ze stacji przekaźnikowych.	Epsitec	-
20	Podstawy	Labirynt 1	Naucz swojego robota jak znaleźć wyjście z labiryntu.	Epsitec	-
21	Podstawy	Labirynt 2	Naucz swojego robota działać bardziej samodzielnie.	Epsitec	-
22	Podstawy	Poszukiwacz złota	Zaprogramuj robota do szukania podziemnych zasobów.	Epsitec	-
23	Silniki	Spowalniacz	Zaprogramuj stopniowe zwalnianie, w celu uniknięcia min znajdujących się bezpośrednio za celem.	Epsitec	-
24	Silniki	Radar	Użyj radaru do znalezienia mnóstwa głupich niebieskich plusów.	Epsitec	-
25	Silniki	Szalony robot	Użyj radaru przy sprzątaniu bałaganu po szalonym robocie.	Epsitec	-
26	Silniki	Cierpliwy myśliwy	Bądź na tyle cierpliwy, aby nie marnować amunicji.	Epsitec	-
27	Silniki	Cień	Podążaj za robotem, stając się jego cieniem.	Epsitec	-
28	Poruszanie się	Poruszanie się 1	Zdobądź kostkę tytanu.	Epsitec	-
29	Poruszanie się	Poruszanie się 2	Zdobądź wiele kostek tytanu.	Epsitec	-
30	Poruszanie się	Poruszanie się 3	Przetop nieco rudy tytanu na kostki tytanu.	Epsitec	-
31	Poruszanie się	Latanie	Przenieś kostkę tytanu ponad przeszkodami.	Epsitec	-
32	Funkcje	Funkcja	Utwórz funkcję, która pozwoli skrócić Twój program.	Epsitec	-
33	Funkcje	Spirala	Użyj funkcji, aby nauczyć robota poruszania się po spirali.	Epsitec	-
34	Klasy	Wprowadzenie do klas	Naucz się korzystać z klas, aby zaprogramować współpracę dwóch robotów	krzys_h	-
35	Klasy	Tytan 3	Zbieraj tytan efektywniej używając dwóch robotów równocześnie	???	Zrobić ćwiczenie

36	Klasy	Ogniwo elektryczne 3	Wymień robotowi ogniwo, gdy tylko będzie tego potrzebował	???	Zrobić ćwiczenie
37	Zaawansowane funkcje	retobject 1	Znajdź najbardziej naładowane ogniwo	???	Zrobić ćwiczenie
38	Zaawansowane funkcje	retobject 2	Naładuj ogniwo elektryczne robotowi, który ma je najbardziej rozładowane	???	Zrobić ćwiczenie
39	Zaawansowane funkcje	retobject 3	Użyj klas aby poprosić robota o wyłączenie, gdy będziesz chciał wymienić mu ogniwo	???	Zrobić ćwiczenie

Wyzwania

Nr	Dział	Tytuł	Opis	Autor	Do zrobienia
1	Podstawy	Podążaj ścieżką	Poruszaj robotem wzdłuż zadanej trasy.	Epsitec	-
2	Podstawy	Masakra	Użyj pętli do zniszczenia czterech celów.	Epsitec	-
3	Podstawy	Stacje przekaźnikowe 3	Uzyskaj cenne informacje ze stacji przekaźnikowych.	Epsitec	-
4	Podstawy	Labirynt 3	Naucz swojego robota znajdowania wyjście z labiryntu.	Epsitec	-
5	Silniki	Szalony robot 2	Użyj radaru przy sprzątanu bałaganu po szalonym robocie.	Epsitec	-
6	Silniki	Cień 2	Podążaj za robotem, stając się jego cieniem.	Epsitec	-
7	Silniki	Pomoc	Obroń się przed atakiem obcych.	Epsitec	-
8	Silniki	Radar i pułapki 1	Użyj radaru do znajdowania różnych przedmiotów, uważaj jednak na miny.	Epsitec	-
9	Silniki	Radar i pułapki 2	Wymyśl jak przetrwać we wrogim środowisku.	Epsitec	-
10	Poruszanie się	Poruszanie się 1	Zdobądź nieco rudy tytanu w celu przetopienia jej na kostki tytanu.	Epsitec	-
11	Poruszanie się	Poruszanie się 2	Wymyśl jak przenieść kostki tytanu ponad przeszkodami.	Epsitec	-
12	Funkcje	Funkcja	Utwórz funkcję, która będzie poruszała robotem.	Epsitec	-
13	Funkcje	Spirala 2	Użyj procedury, aby nauczyć robota poruszania się po spirali.	Epsitec	-
14	Klasy	Tytan 3	Użyj klasy, aby przyspieszyć produkcję tytanu, używając dwóch robotów równocześnie	???	Zrobić wyzwanie
15	Klasy	Ogniwo elektryczne 3	Zmień baterię robotowi, gdy o to poprosi	???	Zrobić wyzwanie
16	Zaawansowane funkcje	reobject	Zmień ogniwo elektryczne robotowi, który się rozładuje na najbardziej naładowane na mapie	???	Zrobić wyzwanie