

# Výukové podzemní místnosti - část 1

## Místnost 1

- vpravo demonstrace torchky na blocích,
- vlevo úkol - vlož na jednu každou barevnou podstavu jen jednu louč, tak aby se rozsvítily všechny lampy.

## Místnost 2

- A: vypni louč třemi různými itmy
- B: která páka vypne louč?
- C: diskuse - k čemu by jsi použil tento okruh

## Místnost 3

- vyzkoušej ukázky jak vést signál vzhůru

## Místnost 4

- K dispozici máš jen knoflík a páku
  - A: zastav redstone hodiny
  - B: přepni světlo
  - C: rozblikaj louč
  - D: spusť kulomet
  - E: spusť **turbopulz**, nakonec ho propoj s kulometem a masakr začíná

## Místnost 5 - TEST

1. Postav lampu, která se vypne, když páka bude zapnutá (poloha dole).
2. Postav lampu, která bude sama blikat, bez tlačítek a páky.
3. Postav lampu, která bude blikat, když páka bude vypnutá (poloha nahoře).
4. Postav lampu, která bude blikat, když páka bude zapnutá (poloha dole).
5. Udělej uvnitř domečku na zdi vypínač, který rozsvítí lampu ve stropě.
6. Postav **turbopulz**
7. Postav lampu, která bude 20 bloků nad pákou, která ji ovládá.

# Výukové podzemní místnosti - část 2

## Místnost 1

- máš k dispozici tyto komponenty: zesilovače, redstone prach, quartz bloky
- oprav okruhy tak, aby
  - a. lampa šla vypnout a zapnout
  - b. lampa blikala, když páka bude vypnutá
  - c. lampy se rozsvítily nezávisle na sobě podle zmáčknutého tlačítka

## Místnost 2

- Redstone tick je 1/10 skutečné vteřiny
  - Zesilovač na pozici 1 má zpoždění 1 tick, na pozici 2 má zpoždění 2 ticky, atd.
- A. O kolik je zpožděna první lampa?
  - B. O kolik je zpožděna druhá lampa?
  - C. Rozblikuj redstone hodiny pomocí louče.
  - D. Uprav zesilovače, aby lampa blikala rychleji. Jaké má celkové zpoždění?

## Místnost 3

- A. Podívej se, jak prodlouží tyto zesilovače účinek kamenného buttonu. Ten sám o sobě zapne lampu na 10 ticků. Klidně si postav vedle lampu bez zesilovačů pro porovnání.
- B. Podívej se, jak prodlouží tyto zesilovače účinek dřevěného buttonu. Ten sám o sobě zapne lampu na 15 ticků. Klidně si postav vedle lampu bez zesilovačů pro porovnání.
- C. Prozkoumej tento šílený prodlužovač pulzu.
- D. Postav vlastní šílený prodlužovač pulzu. Fantazii se meze nekladou.

## Místnost 4 - TEST

1. Postav prodlužovač pulzu tak, aby končil v modré kostce a po stisknutí tlačítka se červená kostka posunula nejméně šestkrát.
2. Nic nestavěj ani nerozbíjej, jen přepni zesilovače a nastav je tak, aby se všechny lampy rozsvítily najednou.
3. Umísti dva bloky a dva zesilovače tak, aby duha v mechanismu kolovala
4. Nic nebourej. Propoj knoflíky s lampami podle barev. Použít můžeš libovolný počet prachu, zesilovačů a stavebních bloků. Stavěj jen ve vyznačeném prostoru.
5. Nic nebourej. Propoj knoflíky s lampami podle barev. Použít můžeš libovolný počet prachu, zesilovačů a stavebních bloků. Stavěj jen ve vyznačeném prostoru.