

# PROGRAMUJ SOAÚH

System.out.println("Welcome to the IT challenge!");  
System.out.println("Vstup do světa IT!");

if (score > level \* 80) {

## Letní příměstské soustředění

Pro holky a kluky 7. - 9. tříd

Od 13. do 17. července 2026



### co si vyzkoušíš

- Základy programování v jazyce Java
- Tvorbu vlastní 2D hry v Greenfootu
- Instalaci a používání potřebných nástrojů
- Řešení úloh podle připravených materiálů
- Kde hledat návody pro další učení

**zjistivice**



**Zlínský kraj**  
Kraj bez hranic

public class CodeAdventure {  
 public static void main(String[] args) {  
 int level = 1;  
 int score = 0;  
 String player = "You";  
 System.out.println("===== CODE ADVENTURE =====");  
 System.out.println("Welcome to the IT challenge!");  
  
 while (energy > 0 && level <= 5) {  
 System.out.println("Level " + level + " starting task...");  
 String[] topics = {"Linux", "Hardware", "Networking", "Programming", "Graphics"};  
 String task = topics[(int)(Math.random() \* topics.length)];  
  
 System.out.println("Working on: " + task);  
 int gain = (int)(Math.random() \* 25) + 10;  
 score += gain;  
 energy -= (int)(Math.random() \* 20);  
  
 System.out.println("Progress: " + gain + " XP | Total: " + score);  
 print "Vstup do světa IT!"  
 if (score > level \* 80) {  
 level++;  
 System.out.println("\*\*\*\* LEVEL UP! \*\*\*\*");  
 System.out.println("New skill unlocked!");  
 }  
 if (energy < 30) {  
 System.out.println("Recharging...");  
 energy += 25;  
 }  
 System.out.println("-----");  
 }  
 System.out.println("Game over. Final score: " + score);  
 System.out.println("Thanks for playing, " + player + "!");  
 }  
}