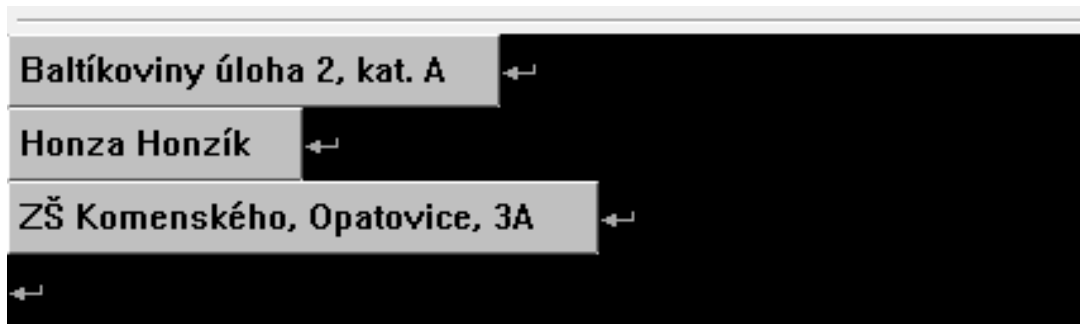


## Úloha 2. – kategorie B– do 20.11.2016

Úlohu pojmenujte **2B\_JmenoPrijmeni.bpr** (jméno a příjmení soutěžícího)

Nejdříve si vytvoříme hlavičku programu, kde bude název programu, vaše jméno a příjmení, škola, za kterou soutěžíte, kategorie popř. třída, do které chodíte- Může vypadat třeba takto:



Baltík si koupil pozemek, který má 15 x 10 políček.

1. Doprostřed pozemku si zasází červené kytičky (předmět 1139), po celou dobu platí, že Baltík nesmí na kytičky šlapat ani je přečarovávat. Čaruje rychlostí 7, bez obláčku. (4b)
2. Další řada bude tvořena tulipány. (2b)
3. Po tulipánech Baltík zasází modré kytičky (předmět 1140) (2b)
4. Poslední řadu budou tvořit žluté kytičky. (předmět 1141) (2b)
5. Okolo vyseje trávnik (předmět 1122), po trávě smí Baltík chodit, skončí ve výchozí pozici v dolním levém rohu otočený na východ. (4b)

Konečný obrázek bude vypadat takto:

