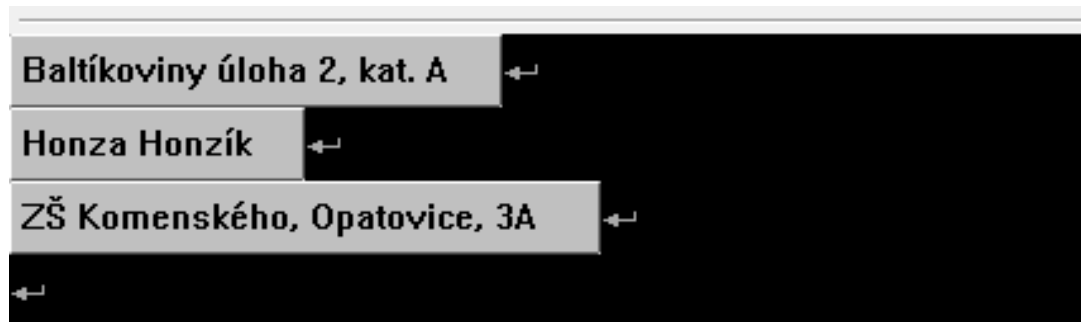


## Úloha 2. – kategorie C– do 20.11.2016

Úlohu pojmenujte **2C\_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. Pak vysází střídavě modré kytičky se žlutými a další řadu budou tvořit červené kytičky opět se žlutými (6b)
4. 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:

