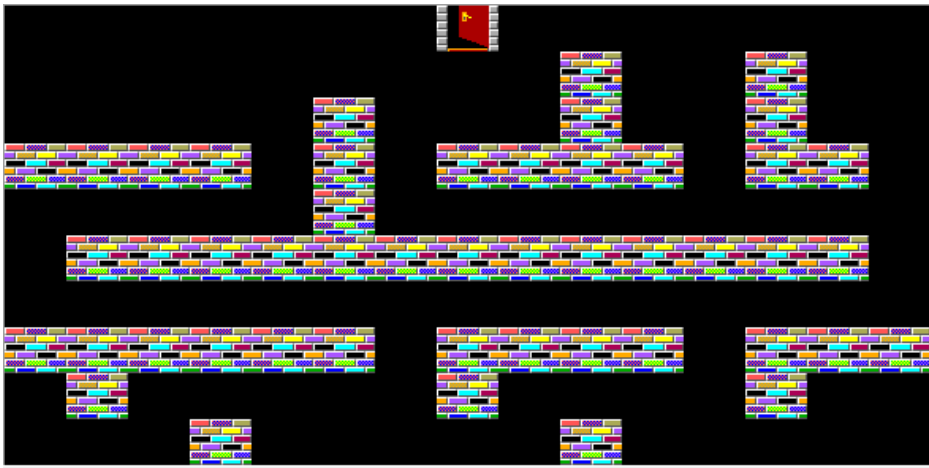


Úloha 5. – kategorie A – do 22.1.2017

Úlohu pojmenujte 5A_JmenoPrijmeni.bzip (jméno a příjmení soutěžícího)

1. Hlavička (1b)
2. Nastavte si rychlost 7 (1b)
3. Vytvořte ve scéně jednoduché bludiště z předmětů 1150, východem budou otevřené dveře č. 37.

Může vypadat třeba takto:



4. Naprogramujte Baltíka tak, aby se ovládal šipkami – Baltík se otočí ve směru šipky a pokud tam není zeď, tak popojde. (8b)
5. Nakonec vejde do dveří, Baltík zmizí, dveře se zavřou, program počká 500 milisekund a pak skončí. (4b)