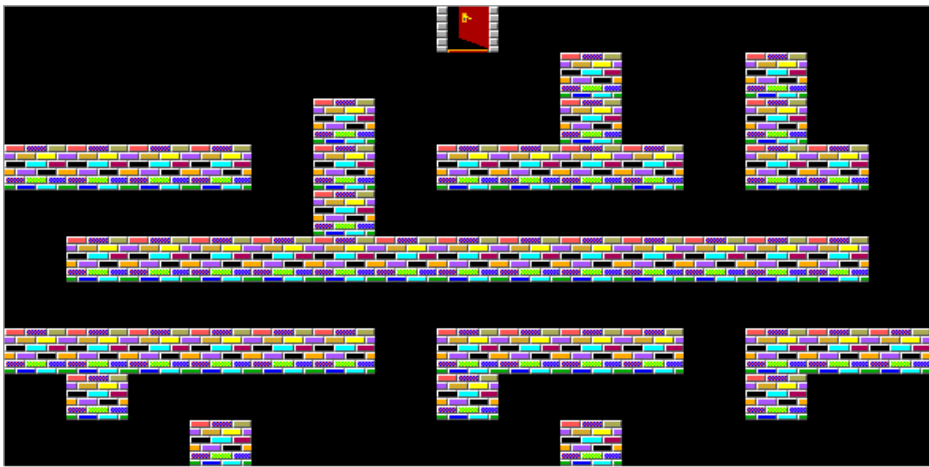


Úloha 5. – kategorie C – do 22.1.2017

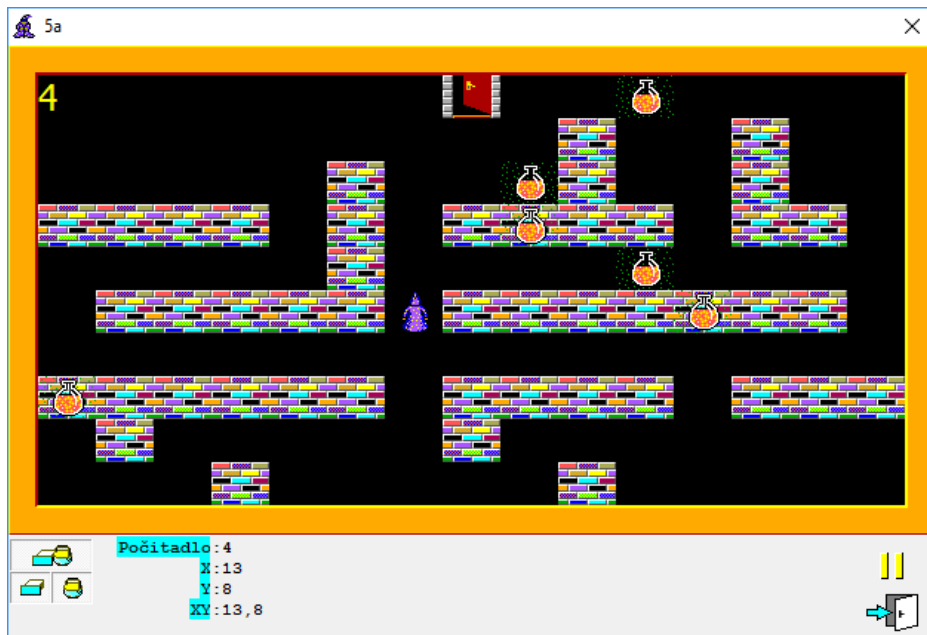
Úlohu pojmenujte 5C_JmenoPrijmeni.bzip (jméno a příjmení soutěžícího)

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. Na náhodných místech vyčarujte průhledně přesně 10 červených lektvarů (předmět 1114), nesmějí se čarovat na cestu (5 bodů).
5. Naprogramujte Baltíka tak, aby se ovládal šipkami – Baltík se otočí ve směru šipky a pokud tam není zeď, tak popojde, zároveň bude sbírat lektvary a počítat kolik jich sebral. (8b)
6. Počet sebraných lektvarů se bude zobrazovat v levém horním rohu písmo Tahoma 18, barva žlutá. (2b)



7. Po sebrání všech lektvarů vejde do dveří, Baltík zmizí, dveře se zavřou, program počká 500 milisekund a pak skončí. (5b)
(obrazovka je sejmutá z úlohy pro kat. B, počet lektvarů je nižší)