

## Úloha 6. – kategorie B – do 12.2.2017

Úlohu pojmenujte **6B\_JmenoPrijmeni.bpr** (jméno a příjmení soutěžícího)

Naprogramujeme Baltíka tak, aby nás poslouchal:

Budeme programovat klávesy:

šipka nahoru – otočí se nahoru

šipka dolů – otočí se dolů

šipka doprava - otočí se na východ (Baltík vždy doprava, ne jen za pravou rukou)

šipka doleva – otočí se na západ (Baltík vždy doleva, ne jen za levou rukou)

klávesa P – popojde

klávesa Z – postaví zeď

klávesa D – postaví dveře

klávesa O – vyčaruje okno

klávesa S – vyčaruje střechu (předmět 6)

klávesa K – komín

klávesa J – strom (jehličnan)

klávesa T – tulipán

klávesa V – vymaž políčko před sebou.

Celý cyklus se bude opakovat, dokud nestiskneme klávesu Q jako konec (Quit).