

Úloha 7. – kategorie A – do 5.3.2017

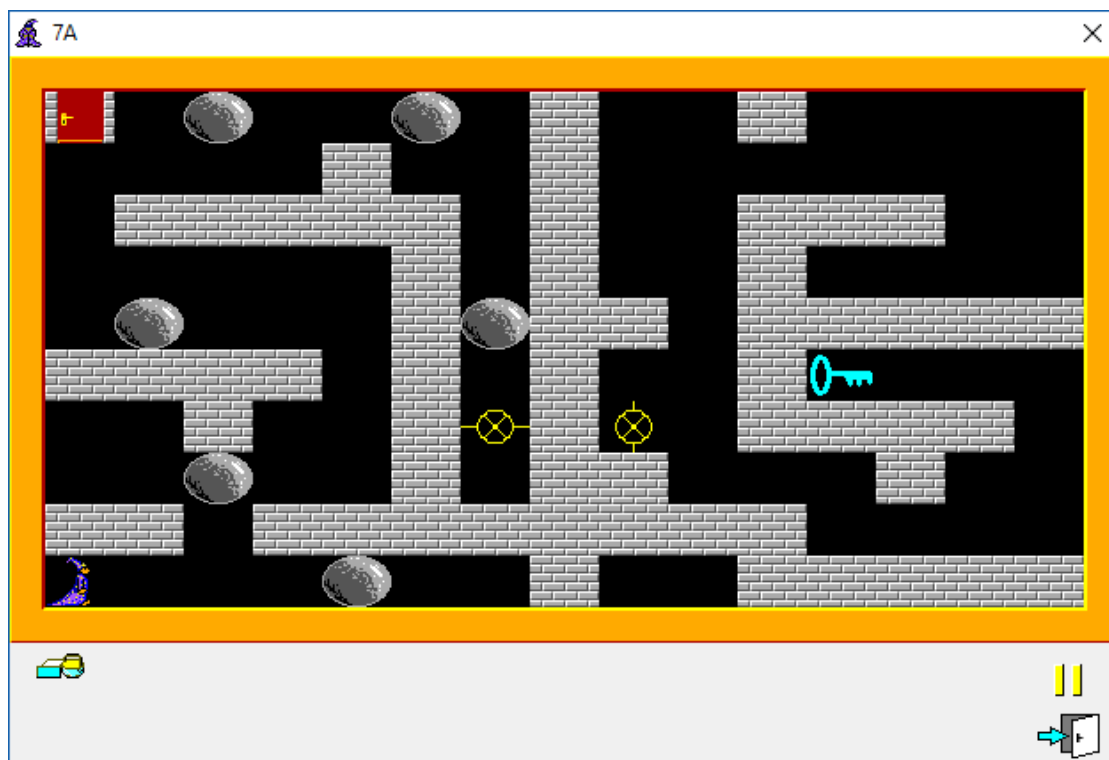
Úlohu pojmenujte **7A_JmenoPrijmeni.bzip** (jméno a příjmení soutěžícího)

Dnes si opět naprogramujeme bludiště, pozor budou to dvě oddělené bludiště s teleportem.

1. Bude složeno z předmětů č.2, dveří č.4, teleporty jsou tvořeny předměty 3082 a 3097, klíč si musíte namalovat.

a protože je zima, tak nám budou bludiště blokovat špinavé sněhové koule (průhledný předmět 1120) (3b)

Může vypadat třeba takto:



2. Baltíka budeme ovládat klasicky šipkami, Baltík se otočí ve směru šipky a pokud může tak popojde. (2b)

Sněhové koule budeme sbírat mezerníkem (1b)

Když Baltík vstoupí na teleport, přemístí se na druhou stranu (2b)

Klíč sebereme klávesou K (1b)

Baltík může vyjít dveřmi až po sebrání klíče. (3b)