



Dům dětí a mládeže Bílina

Havířská 529/10, 418 01 Bílina

IČO 47767057, tel. 417/821 577,

[http:// www.ddmbilina.cz](http://www.ddmbilina.cz) , e-mail info@ddmbilina.cz

Podkrušnohorské setkání Baltíků

Bílina 19.-21.1. 2007



Úkoly 2. dne

Na ploše si vytvořte složku se svým startovním číslem

1. program **les.bpr**

Baltík stojí v základní pozici, tj. v levém dolním rohu, a zároveň čaruje les po celé ploše baltíkova prostoru. V lese je 60 stromů, 20 hříbků a 10 muchomůrek. Na tento program nesmíš použít scénu. (20b)

2. program **kruhy.bpr**

Program se bude chovat takto: Když klikneš levým tlačítkem myši na libovolné místo baltíkova prostoru, tak se tam objeví vyplněné kolečko. Kolečka mohou mít různou barvu i velikost, mohou být ohraničena jinou barvou. Pravým tlačítkem se program ukončí. (20b)

3. program **noc.bpr**

Ve scéně slož jednoduché městečko, alespoň 3 domky. Je noc, nad městem svítí měsíc. Z jednoho domku vyjde Baltík a pozoruje oblohu. Každé 3 sekundy spadne s oblohy hvězda. Hvězdy padají z různých míst, vždy kolmo dolů. Baltík si pokaždé něco přeje, přání se vypíše na obrazovku. Baltík myslí česky, bez pravopisných chyb! (20b)

4. program **budik.bpr**

Čarujeme bez obláčku. Na náhodné místo v Baltíkově prostoru se vyčaruje 1x předmět č.1. Baltík ho musí najít a vyčarovat na stejné místo budík. Po vyčarování budíku hra končí. (20b)

5. program **petiuhelnik. Bpr**

Naprogramuj v baltíkově prostoru libovolný, dobře viditelný pětiúhelník, vyplň ho azurovou barvou. (20b)