

Úloha č. 7 – do 29.1.2016 - začátečníci

Úlohu pojmenujte: 7AZ_JmenoPrijmeni.bpr

Místo JmenoPrijmeni napíšete vaše jméno a příjmení...

Dnes si uděláme jednoduché bludiště, které Baltík sám projde.

1. Po spuštění programu se na ploše objeví řady stromů přesně podle obrázku. Pozor všimněte si, že ukládáme soubor s příponou BPR – z toho jasně vyplývá, že nesmíme použít scénu. (5b)



2. Po stisku klávesy projde Baltík bludištěm rychlostí 7, nešlape na stromy, vejde do dveří. Dveře se za ním zavřou a program skončí. (5b)