

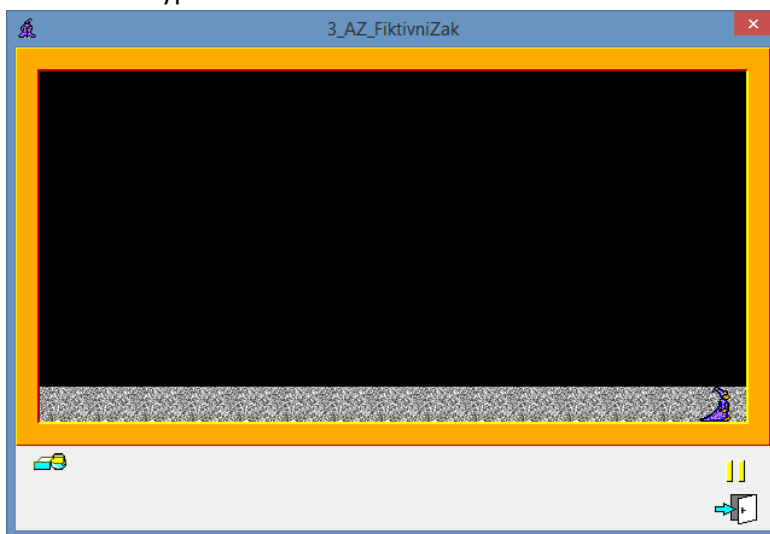
Úloha č. 3 – do 27.11.2015 - pokročilí

Úlohu pojmenujte: 3AP_ JmenoPrijmeni.bpr
3BP- JmenoPrijmeni.bpr

Místo JmenoPrijmeni napište vaše jméno a příjmení

1. Baltík bude stavět rychlostí 7 bez obláčku. (1 bod)
2. Ve spodní řadě postaví cestu z libovolného vhodného předmětu z banky 2. (1 bod)
3. Baltík čeká na stisk libovolné klávesy nebo tlačítka myši. (1 bod)

cesta může vypadat třeba takto:



4. Baltík postaví 3 stejné domečky, které budou mít 8 oken, střechu s komínem a samozřejmě dveře (přesuny mezi domečky mohou být libovolným způsobem). (6b)
5. Ke dveřím vyčaruje Baltík cestičky. (1 bod)

domky mohou vypadat např. takto:



6. Baltík se vrátí na výchozí pozici (levý spodní roh a otočí se na východ) (1 bod.)

Za úlohu můžete tedy dostat 10 bodů x koeficient max .2 body, tj. 20 bodů.

Čím se zvyšuje koeficient?

1. Hlavička programu (co to je za úlohu, autor, za koho soutěží.. věk rok....)
2. Komentáře
3. Přehlednost programu – logické členění řádků, odsazování od kraje
4. Efektivnost řešení – Baltík nepobíhá po ploše zbytečně, používání závorek, pomocníků, pozic na osách, proměnných...