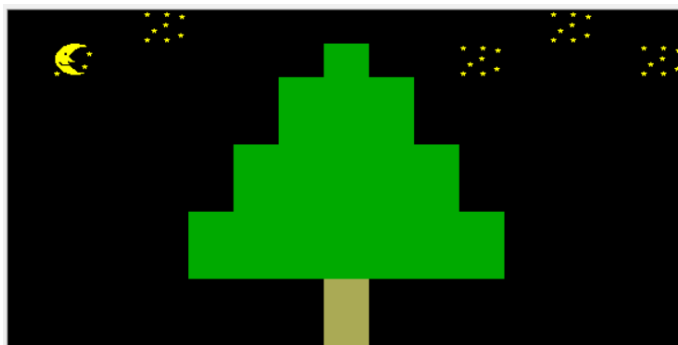


Úloha 3 – kategorie A – Odevzdejte do 17.12.2018

Úlohu pojmenujete ve stylu **3A_JmenoPrijmeni**.

1. Na začátku programu vytvořte „hlavičku“ z komentáře, kde bude napsáno vaše **jméno a příjmení, organizace, ve které se učíte Baltíka a kategorie**. (1 bod)
2. Poskládejte scénu přesně podle obrázku a vložte ji do programu. (2 body)



3. Baltík vyjde z levého dolního rohu rychlostí 7 a ozdobí domeček minimálně 10 libovolnými předměty s průhledností, např. viz obrázek. (5 bodů)



4. Baltík dojde do pravého dolního rohu a otočí se doprava. (1 bod)
5. Na konci programu Baltík čeká na stisk klávesy nebo tlačítka myši. (1 bod)
6. Program uložte jako Baltíkův ZIP a soubor **3A_JmenoPrijmeni.bzip** odevzdejte.

Nezapomeňte na úpravu programu (komentáře, odsazení, používání závorek), za to jsou body navíc.

V záložce Návody najdete video, jak vložit scénu.