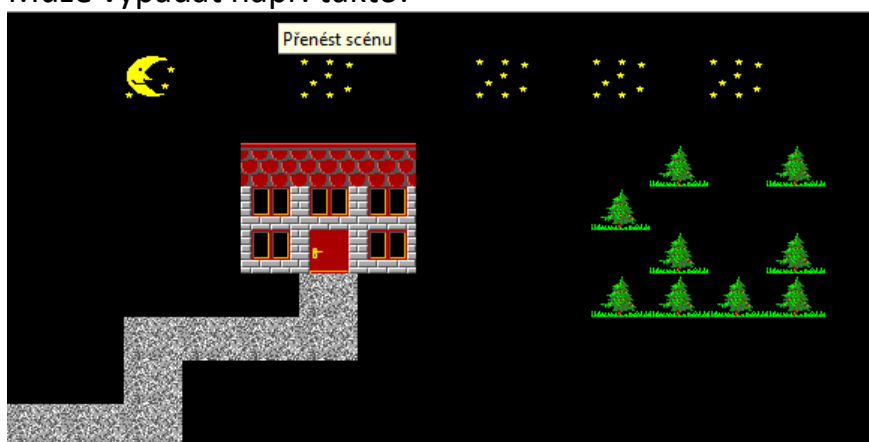


## Úloha 4 – kategorie B– do 7.1.2019

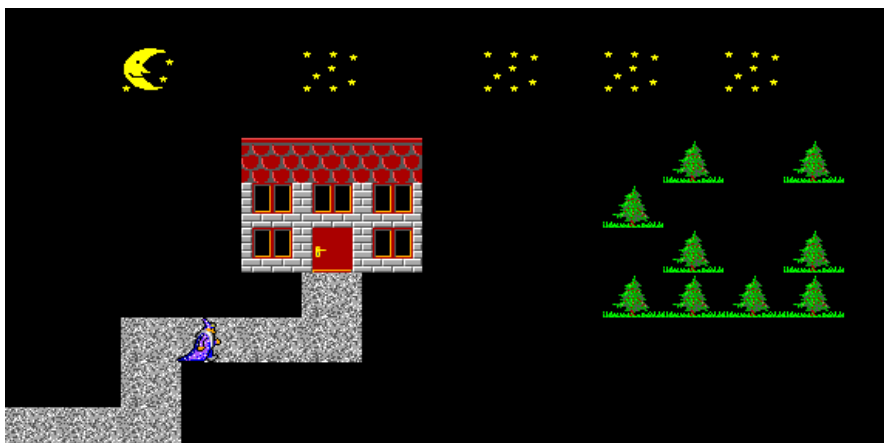
### Úlohu pojmenujete 4C\_JmenoPrimeni.bzip nebo 4D\_JmenoPrijemeni.bzip

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. Vyskládejte scénu, kde bude zhruba uprostřed domeček s minimálně 5 zhasnutými okny (1149) s dveřmi. Povede k němu cestička z libovolných předmětů. Scénu vložte do programu (3 body).

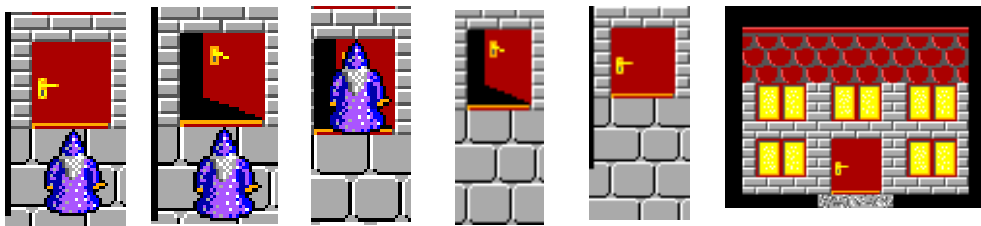
Může vypadat např. takto:



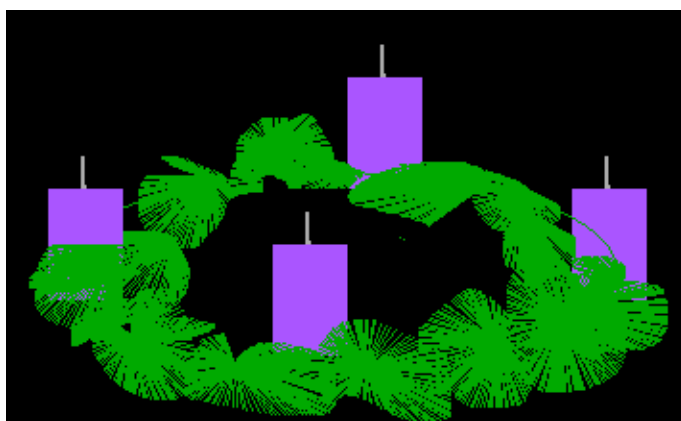
3. Z levého dolního rohu vyjde Baltazar z banky 9 a dojde až ke dveřím domečku.



Po stisku klávesy otevře Baltazar rychlostí 2 dveře, vejde do dveří, zmizí a zavře za sebou a rozsvítí se ve všech oknech.  
Program čeká na stisk klávesy nebo tl. myši. (5 bodů)



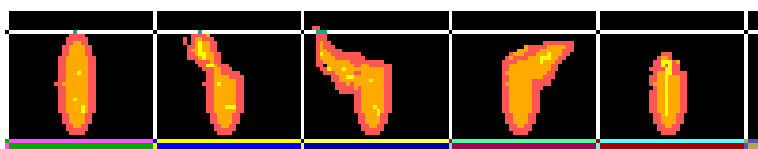
4. Uprostřed scény se objeví adventní věnec, může vypadat třeba takto:



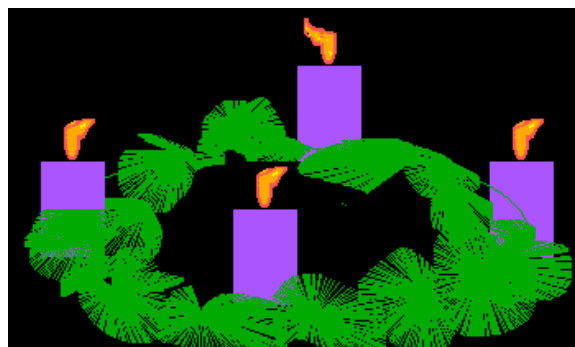
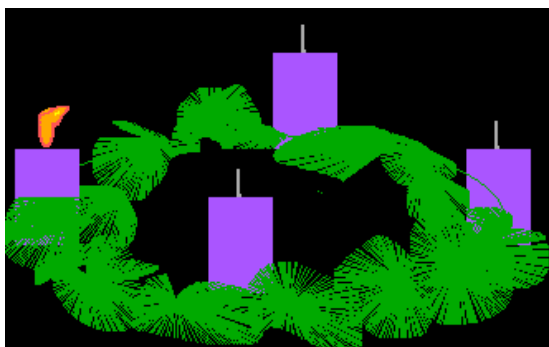
Baltík bude neviditelný. (5b za grafiku)

5. Program bude fungovat tak, že když stiskneme klávesu 1, rozhoří se na adventním věnci jedna svíce.

Plamínek se bude skládat nejméně z 5 předmětů a bude se opakovat přesně 10x. Bude hořet rychlostí 3 bez obláčku. Plamínky mohou vypadat třeba takhle:



při stisku klávesy 2 budou zároveň hořet dvě svíce, při 3 tři a při 4 čtyři. Program ukončíme klávesou K. (6b)



max. 20 bodů