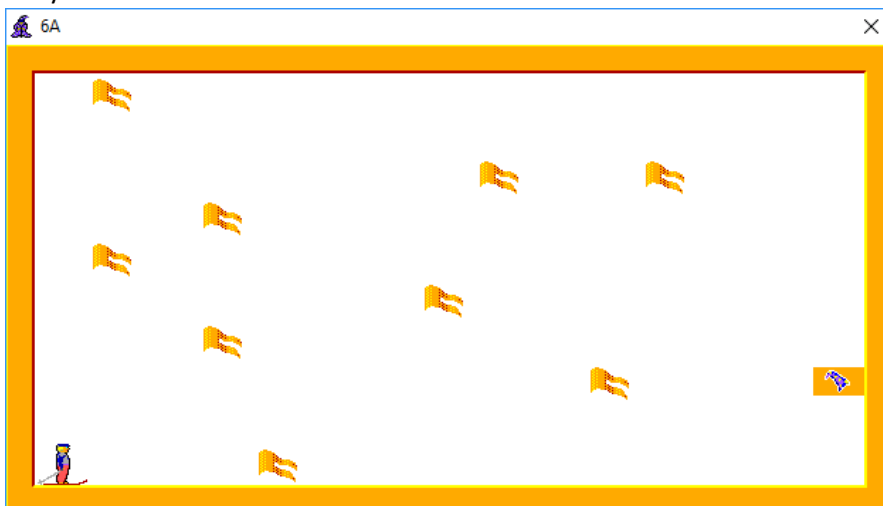


Úloha 6– kategorie A – do 19.2.2018

Úlohu pojmenujte 6A_JmenoPrijmeni.bzip (jméno a příjmení soutěžícího)

Mnozí se těšíte na jarní prázdniny s lyžováním, tak si je zkusíme alespoň naprogramovat

1. Nejdříve si přemalujeme nějakou postavičku na lyžaře. Třeba kluka z banky 9. (2b)
2. Na plochu „nasypane sněh“ a zapícháme praporečky zhruba jako na obrázku. Baltíka změníme na lyžaře:



Program bude čekat na stisk. (3b)

3. Lyžaře bude ovládat šipkami.
šipka doprava – lyžař se otočí doprava
šipka doleva- lyžař se otočí doleva
šipka dopředu – lyžař popojede o jedno pole
lyžař nesmí přejet praporek
hra končí, když lyžař dojde k praporečce s Baltíkem - na obrazovku se libovolným způsobem zobrazí nápis CÍL (5b)

