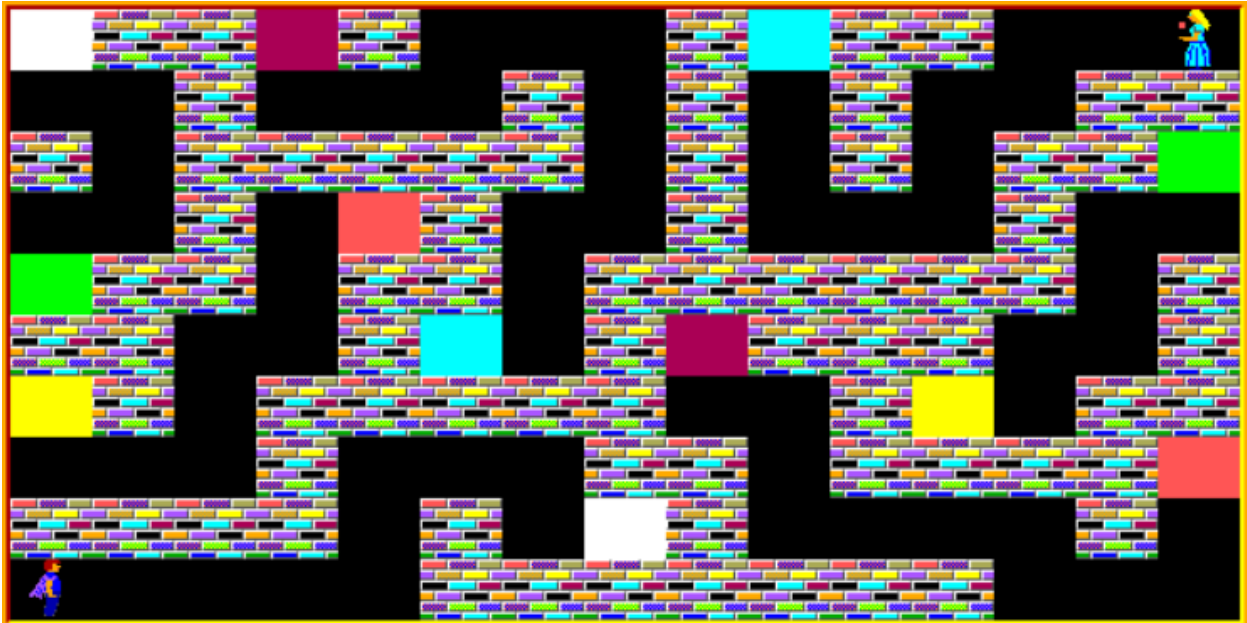


## Úloha 6 – kategorie A – Odevzdejte do 11.2.2019

Úlohu pojmenujete ve stylu **6A\_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, jak ji vidíte na obrázku. Zeď je z předmětu 1150, teleporty jsou barvy 139, 144, 145, 147, 149, 150. Následně průhledně vyčarujte princeznu (předmět 9135) pomocí souřadnic v pravém horním rohu a Baltíka proměňte v prince. (2 body)



3. Baltík se pohybuje rychlostí 7, ovládáme ho šipkami. Příklad: když zmáčknu šipku nahoru, tak Baltík popojde o jedno políčko nahoru. U ostatních šipek obdobně. Baltík nesmí šlápnout na zdi. (2 body)
4. Když Baltík šlápně na teleport, tak se přemístí na druhý teleport stejné barvy. (4 body)
5. Pokud Baltík dojde před princeznu, tak se program ukončí. (1 bod)
6. Program uložte jako Baltíkův ZIP a soubor **6A\_JmenoPrijmeni.bzip** odevzdejte.