

Úloha 6 – kategorie B – Odevzdejte do 11.2.2019

Úlohu pojmenujete ve stylu **6B_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 (předměty z banky 1) a přemístěte Baltíka doprostřed do spodního řádku. (1 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 a zavřené dveře. (2 body)
4. Pokud se zmáčkne mezerník, tak se Baltík přemístí na své výchozí místo (uprostřed dole). (1 bod)
5. Když Baltík přijde před předmět např. měsíc, tak ho sebere a zavřou se za ním dveře a otevřou se dveře ve vedlejší místnosti. (4 body)
6. Když Baltík přijde před vlajku, tak se program ukončí. (1 bod)
7. Program uložte jako Baltíkův ZIP a soubor **6B_JmenoPrijmeni.bzip** odevzdejte.