

Úloha 6– kategorie C – do 19.2.2018

Úlohu pojmenujte **6C_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 na náhodných místech přesně 10 žlutých praporek a jeden praporek s Baltíkem. Baltíka změníme na lyžaře:



Program bude čekat na stisk. (5b)

3. Lyžaře budeme ovládat šipkami.
Lyžař se otočí ve směru šipky a popojede, lyžař nesmí přejet praporek.
Praporky budeme sbírat klávesou P.
Program nám nedovolí sebrat baltíkův praporek, dokud nejsou sebrány ostatní praporky.
Po sebrání baltíkova praporku hra končí a na obrazovku se nám vypíše výsledný čas hry. (7b)

