

## Úloha 7 – kategorie A – do 4.3.2019

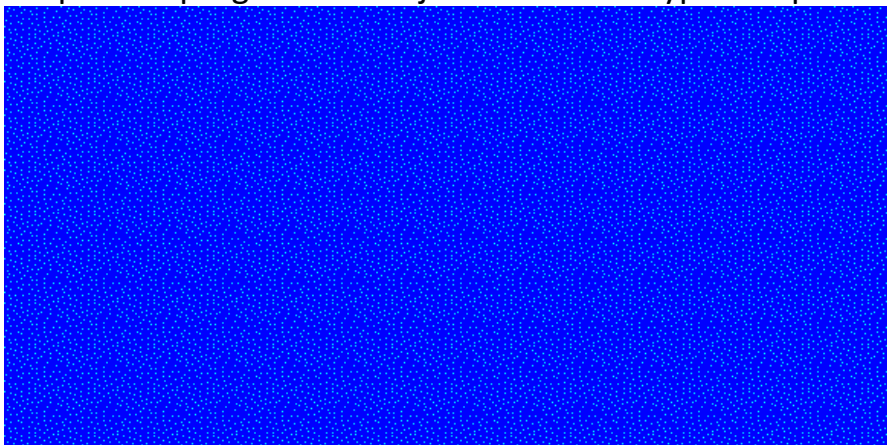
### Úlohu pojmenujete 7A- JmenoPrimeni. bpr

Dnes se zaměříme hlavně na POMOCNÍKY. Většinou si s nimi můžeme ušetřit hodně práce a zároveň se pak stává program mnohem přehlednější a dostaneme za něj i vyšší koeficient.

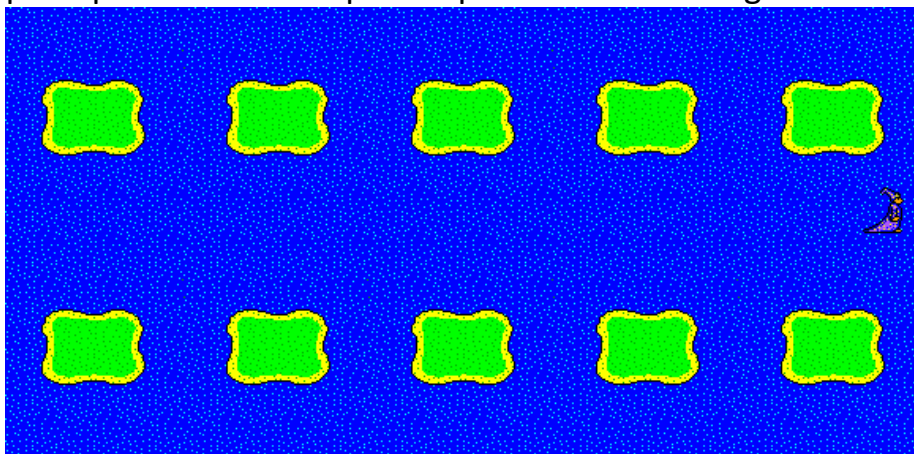
Podívejte se na video, jak by měla vypadat i správná úprava pomocníka.

**Nejčastější chyby:** Baltík začíná stavět jiným směrem, než končí, často dále pracujeme ještě v pomocníkoví místo v samotném programu.

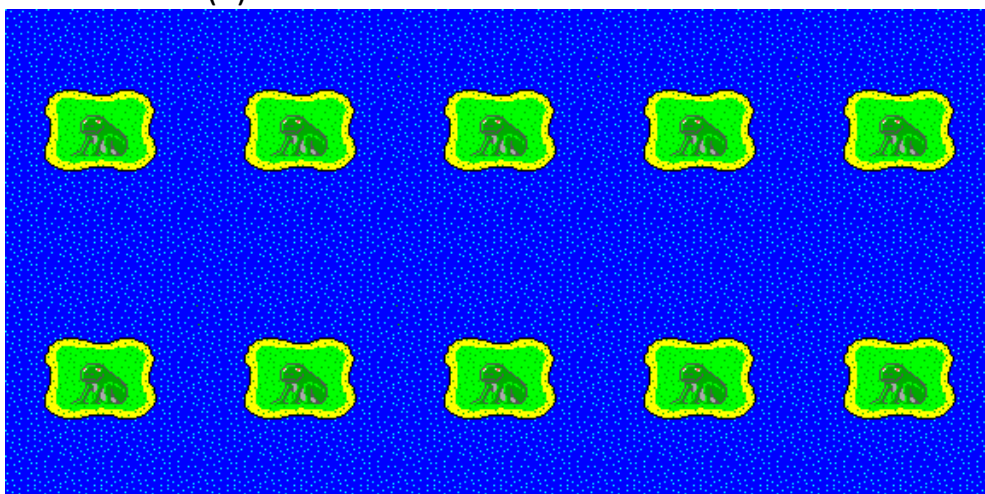
1. Na začátku programu vytvořte „hlavičku“ z komentáře, kde bude napsáno vaše **jméno a příjmení, organizace, ve které se učíte Baltíka a kategorie.** (1 bod)
2. Po spuštění programu se objeví obrazovka vyplněná předměty 1147 (1b)



3. Po stisku libovolné klávesy vyčaruje Baltík rychlostí 7, bez obláčku, postupně 10 ostrůvků přesně podle obrázku. Program čeká na stisk. (7b)



4. Uprostřed každého ostrůvku se objeví žába (12 109), průhledné zobrazování. (2)



Po stisku klávesy nebo tl. myši program končí.