

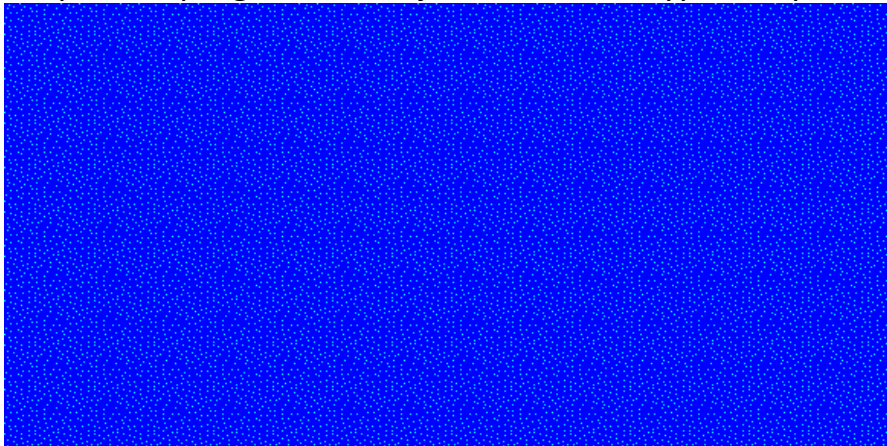
Úloha 7 – kategorie C – do 4.3.2019

Úlohu pojmenujete 7C_ JmenoPrimeni. bpr

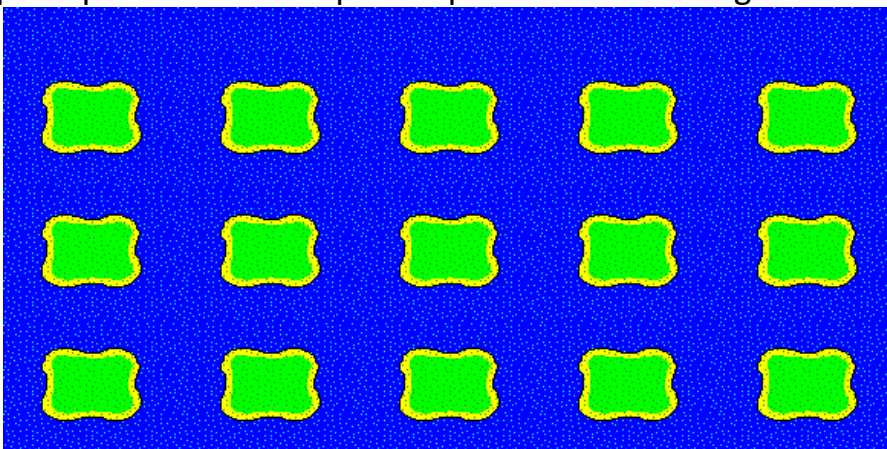
Dnes se zaměříme hlavně na POMOCNÍKY. Většinou si s nimi můžeme ušetřit hodně práce a zároveň se pak stává program mnohem přehlednější a dostaneme za něj i vyšší koeficient.

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

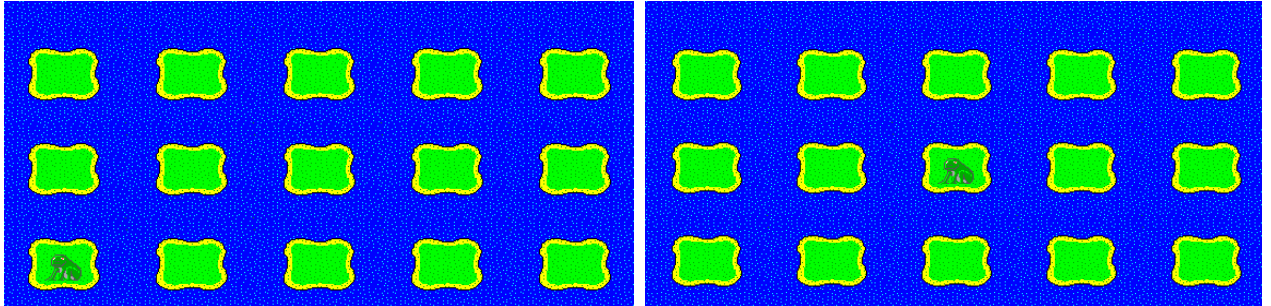
1. Na začátku programu vytvořte „hlavičku“ z komentáře, kde bude napsáno vaše **jméno a příjmení, organizace, ve které se učíte Baltíka a kategorie**. (1 bod)
2. Po spuštění programu se objeví obrazovka vyplněná předměty 1147 (1b)



3. Po stisku libovolné klávesy vyčaruje Baltík rychlostí 7, bez obláčku, postupně 15 ostrůvků přesně podle obrázku. Program čeká na stisk. (5b)



4. Na spodním ostrůvku dole se objeví žába. Žábu ovládáme šipkami, když stiskneme šipku vpravo, žába se přemístí na ostrůvek směrem doprava, ostatní šipky reagují obdobně. Pokud požadovaným směrem není ostrůvek, žába zůstane na místě. (5b)



5. Program končí, když žábu přemístíme na horní ostrůvek vpravo (1b)