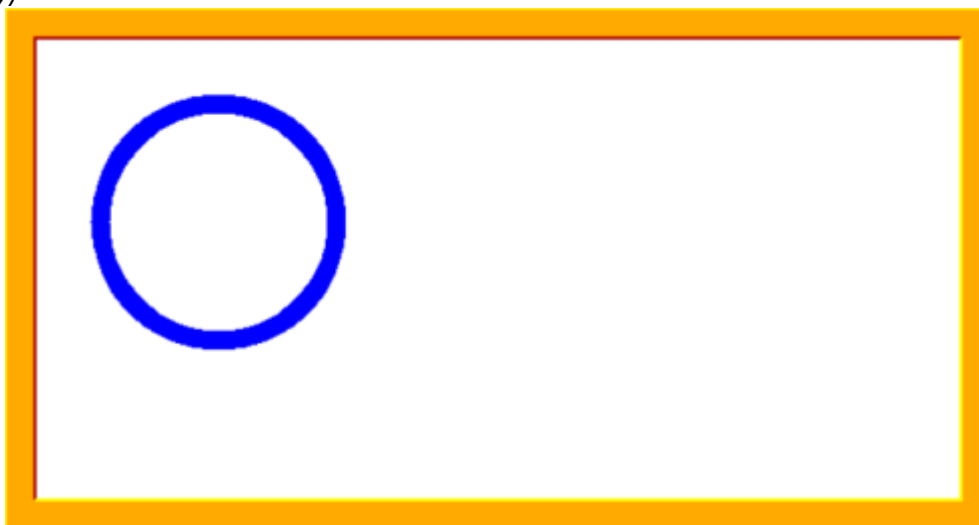


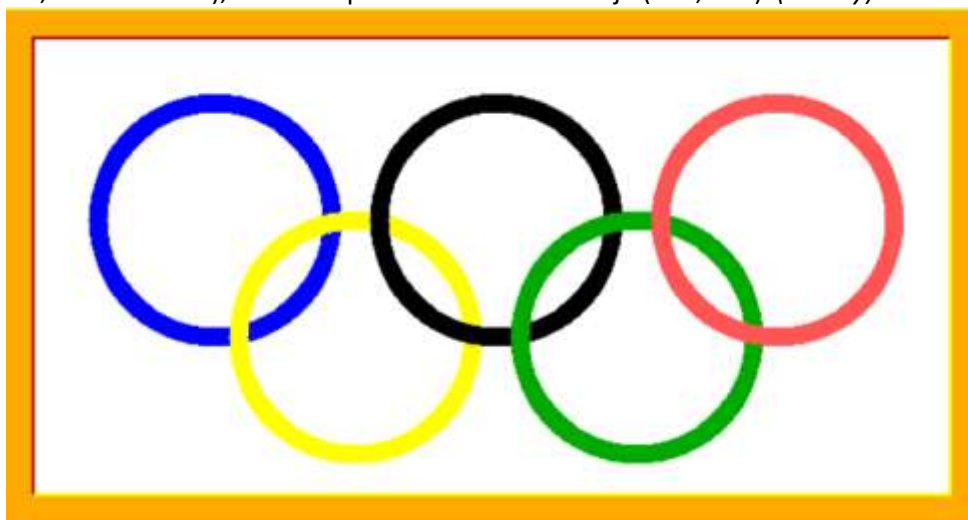
## Úloha 10 – kategorie B – do 27. 4. 2020

Úlohu **pojmenujte 10B\_JmenoPrijmeni.bpr** (jméno a příjmení soutěžícího)

1. Na začátku programu vytvořte „hlavičku“ z komentáře, kde bude napsáno vaše jméno a příjmení, organizace, ve které se učíte Baltíka a kategorie, ve které soutěžíte. *(1 bod)*
2. Baltík bude neviditelný, bude nastavena rychlost 9. *(1 bod)*
3. Baltík vyleje plochu bílou barvou (č. 15). *(1 bod)*
4. Vytvoří první modrý kruh (barva č. 2), tloušťka 12, průměr 150 pixelů (oblast obeprsaného čtverce začíná na bodových souřadnicích (40, 40)). *(3 body)*



5. Dále se objeví zbylé kruhy Olympijské vlajky s odpovídajícími barvami (žlutá č.14, černá č.0, zelená č. 1, červená č. 12), začátek opsaného čtverce žluté je (130, 115). *(3 body)*



6. Na konci programu Baltík čeká na stisk klávesy nebo tlačítka myši. *(1 bod)*

Nezapomeňte na úpravu programu (komentáře, odsazení, používání závorek).