

## Úloha 2 – kategorie A – do 2. 12. 2019

Úlohu pojmenujte **2A\_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 vyčaruje 2 stejné zahrady podle následujícího obrázku (použijte předměty z banky 0 a 1) (8 bodů)



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

Nepoužívejte scény, pouze programujte!

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