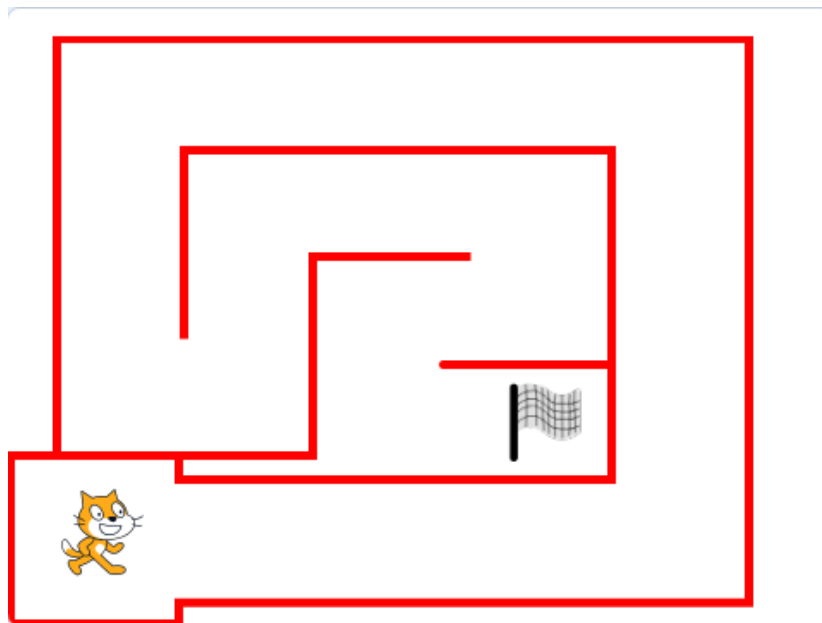


Úloha 2 – kategorie E a F – do 2. 12. 2019

Úlohu pojmenujte **2E_JmenoPrimeni.sb3** nebo **2F_JmenoPrimeni.sb3** (případně **.sb2** – záleží na verzi vašeho Scratche). Jméno a příjmení bude vaše!

Na začátku programu vytvořte „hlavičku“ z poznámky, kde bude napsáno vaše jméno a příjmení, organizace, ve které se učíte Baltíka nebo Scratch, a kategorie, ve které soutěžíte.

- 1) Nejdříve namalujte nové pozadí a vytvořte v něm bludiště, kterým bude moct náš hráč procházet. Poté do scény vložte postavu hráče a cíle (na obrázku Kočka – hráč; Vlajka – cíl) (1 bod)
- 2) Naprogramujte postavu hráče tak, aby jí bylo možné pomocí šipek navigovat bludištěm. (3 body)
- 3) Naprogramujte postavu hráče, aby pokaždé, když se dotkne stěny bludiště, se vrátila zpátky na start. (4 body)



- 4) Naprogramujte postavu cíle tak, aby poté, co se ho dotkne postava hráče, oznámil konec a zastavil celý program. (2 body)