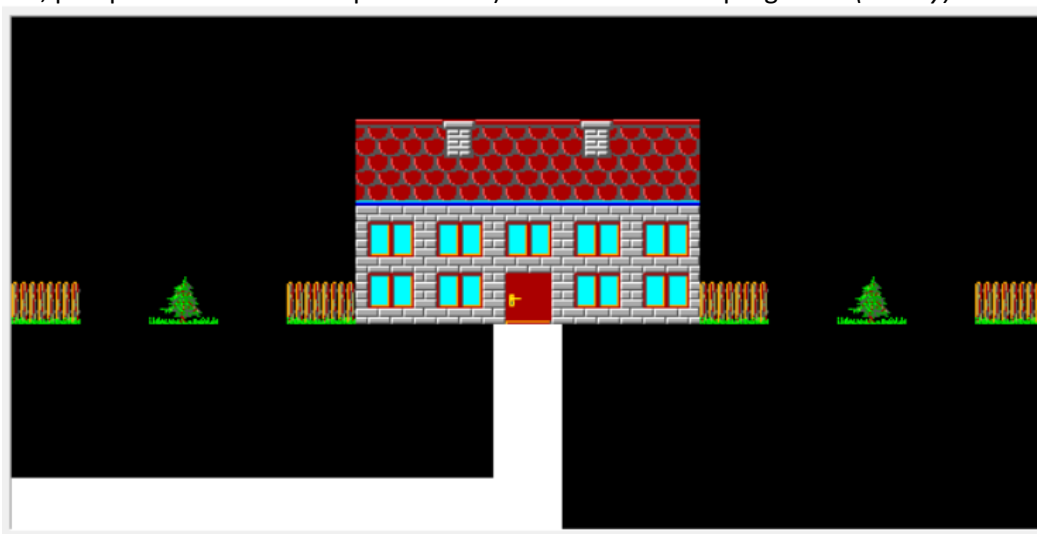


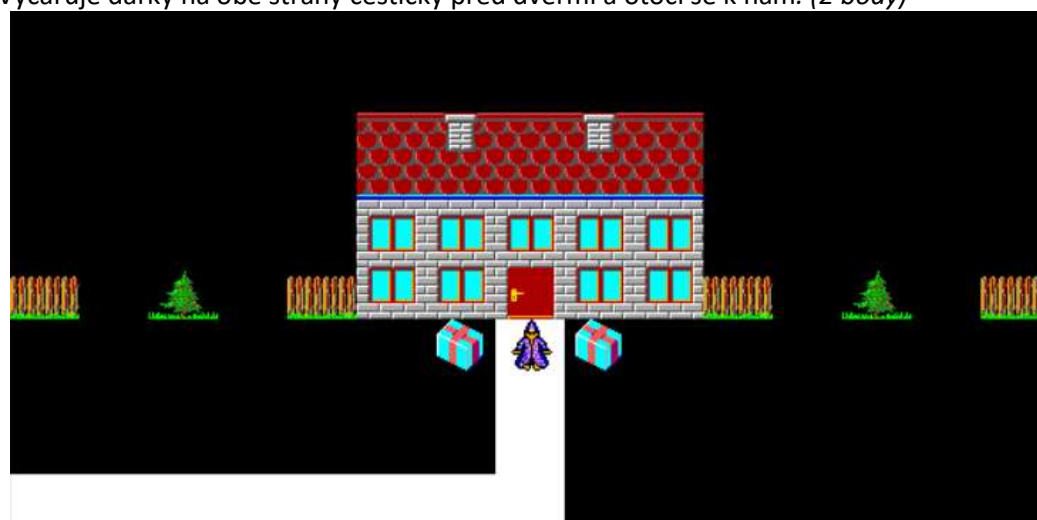
Úloha 3 – kategorie A – do 16. 12. 2019

Úlohu pojmenujte **3A_JmenoPrijmeni** (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) Poskládejte scénu **přesně** podle obrázku (domeček z předmětů 3, 4, 5, 6, 7, cesta předmět 150, plot předmět 70 a strom předmět 12) a **vložte** scénu do programu. *(4 body)*



- 3) Baltík dojde po cestičce přesně před dveře. *(2 body)*
- 4) Vyčaruje dárky na obě strany cestičky před dveřmi a otočí se k nám. *(2 body)*



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

Program uložte a odevzdejte jako **bzip** (viz návodné video).

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