

Úloha 3 – kategorie E a F – do 16. 12. 2019

Úlohu pojmenujte **3E_JmenoPrimeni.sb3** nebo **3F_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) Do programu přidejte postavu brouka (Ladybug). Naprogramujte ho tak, aby se neustále pohyboval dopředu, a pomocí šipek zatáčel doleva/doprava. (3 body)
- 2) Přidejte do programu i několik jablek (Apple), a naprogramujte je tak, že je brouk bude jíst (když se dotkne jablka, jablko zmizí). (2 body)
- 3) Přidejte i několik blesků (Lightning) a ty naprogramujte tak, že při nárazu do nich hra skončí. (2 body)
- 4) Nastavte, aby při každém novém spuštění hry (kliknutím na zelenou vlajku) byla ve hře opět všechna jablka a brouk se objevil uprostřed herní plochy. (3 body)

