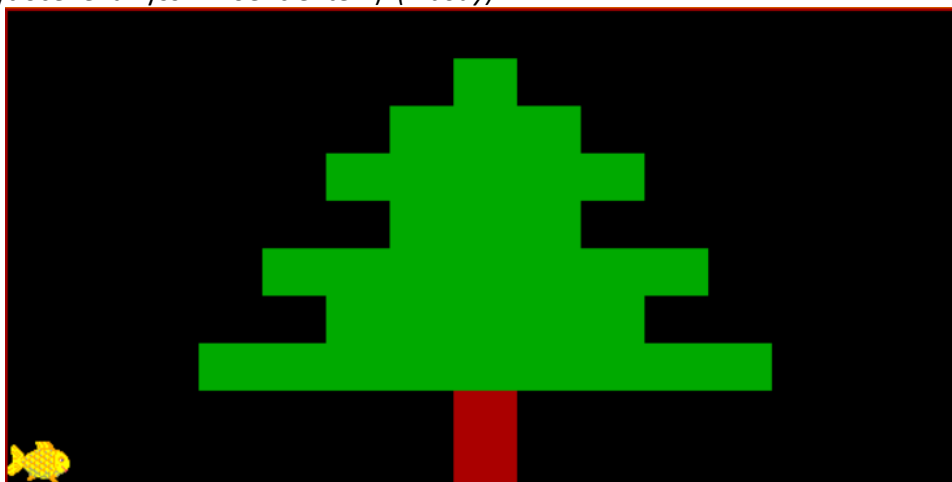


Úloha 4 – kategorie A – do 6. 1. 2020

Úlohu **pojmenujte 4A_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) Vytvořte scénu nebo nakreslete banku se stromečkem (můžete se inspirovat podle obrázku, může být i ozdobený). Jeho špička musí být umístěna uprostřed scény nahoře (Lepší grafika může být oceněna vyšším koeficientem). (2 body)



- 3) Baltík se promění v rybu a dojde ke špičce stromečku. (2 body)
- 4) Před rybou (Baltíkem) se objeví hvězda, **průhledně** (předmět 13 056 – banka 13) a protočí se 5x kolem dokola (použijte předměty 13 056 – 13 063). Hladší průběh animace bude oceněn extra koeficientem. (4 body)



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

Program uložte jako **bzip**.

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