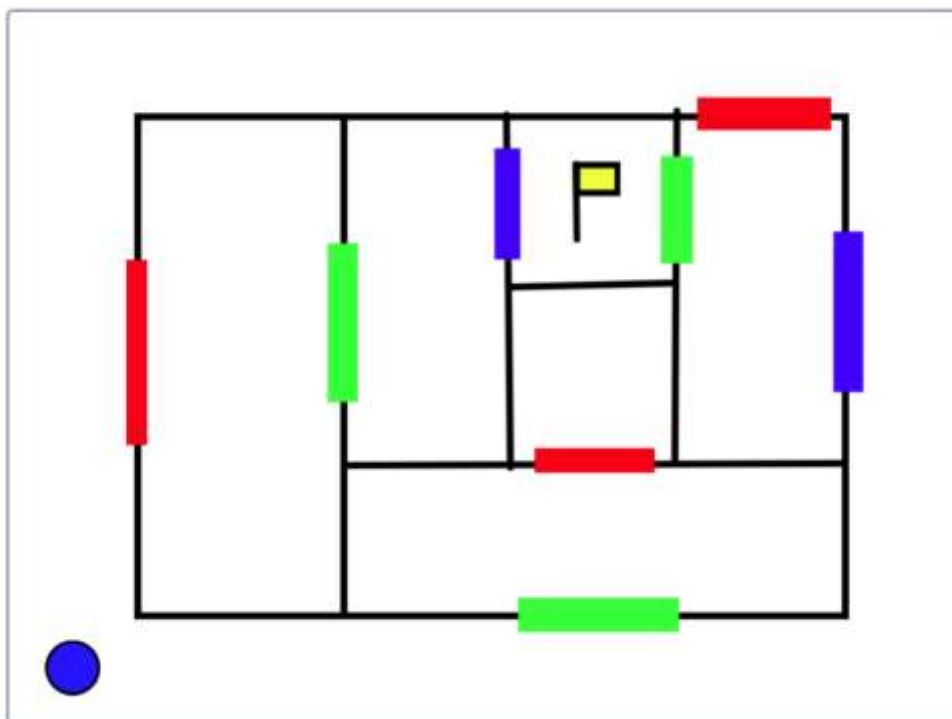


Úloha 4 – kategorie E – do 6. 1. 2020

Úlohu pojmenujte **4E_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 a kategorie, v které soutěžíte.



- 1) Nakreslete si jednoduché černé bludiště, které nejde projít. Do tohoto bludiště přidejte červené, zelené a modré průchody. (2 bod)
- 2) Vytvořte si postavu hráč. Postava hráč bude jednoduchý kruh. Hráč bude mít tři kostýmy, modrý, zelený, červený. (1 bod)
- 3) Vytvořte si druhou postavu, to bude žlutá vlaječka. Tu dejte na úplný konec bludiště. (1 bod).
- 4) Naprogramujte hráče tak, aby se pohyboval pomocí šipek. Když se dotkne vlaječky, hra se zastaví – hráč vyhrál. (3 body)
- 5) Naprogramujte hráče tak, aby pokaždé když se stiskne mezerník, tak hráč změnil kostým na další kostým. (2 body)
- 6) Naprogramujte hráče tak, aby nemohl projít stěny bludiště ani průchody bludiště, pokud nemá stejnou barvu jako daný průchod. Pokud se hráč dotkne stěny nebo průchodu, v momentě, kdy nemá barvu tohoto průchodu tak se hra zastaví. (3 body)
- 7) Zkus udělat bludiště co nejtěžší, ale takové, aby pořád šlo projít (bonusové až 3 body)