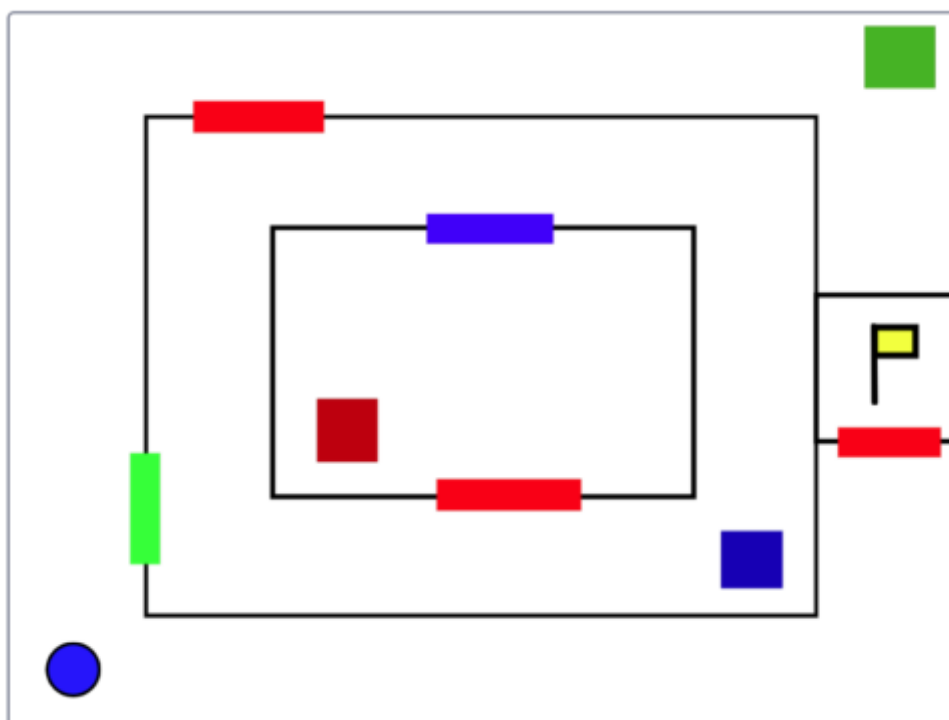


Úloha 4 – kategorie F – do 6. 1. 2020

Úlohu pojmenujte **4F_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. (1 bod)
2. Vytvořte si postavu hráč. Postava hráč bude jednoduchý kruh. Hráč bude mít čtyři kostýmy, modrý, zelený, červený a žlutý. (1 bod)
3. Vytvořte si tři další postavy. Tyto další tři postavy budou jednoduché čtverce. Jeden bude zelený, druhý modrý a třetí červený. Rozestavte tyto postavy po bludišti. (1 bod)
4. Vytvořte si poslední postavu, to bude žlutá vlaječka. Tu dejte na úplný konec bludiště. (1 bod).
5. Naprogramujte hráče tak, aby se pohyboval pomocí šipek a aby po doteku každého bloku změnil barvu na barvu tohoto bloku. Když se dotkne vlaječky, změnění na žlutý kostým a hra se zastaví – hráč vyhrál. (3 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)