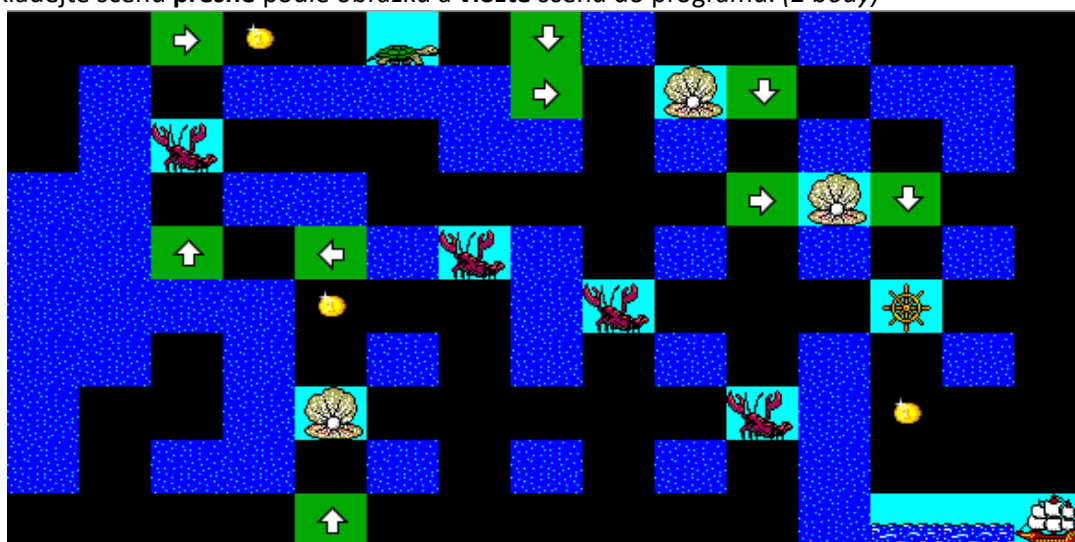


Úloha 5 – kategorie A – do 20. 1. 2020

Úlohu pojmenujte **5A_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 a **vložte** scénu do programu. (2 body)



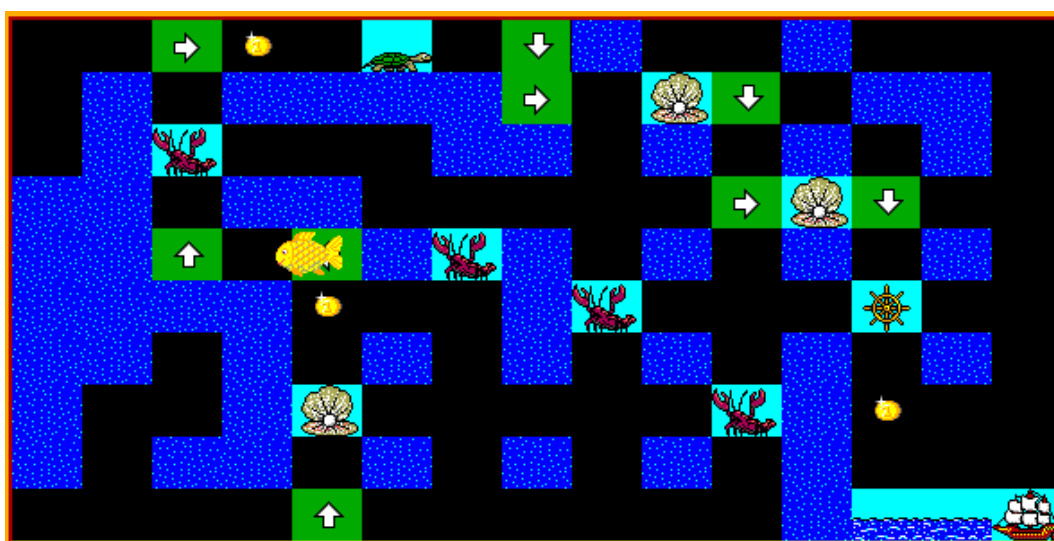
- 3) Na začátku programu se **Baltík přemění v rybu** a rychlostí 7 sám **bez ovládní klávesami** propluje bludištěm do moře. (1 bod)

Když vstoupí na šipku nahoru (11062), otočí se nahoru. (1 bod)

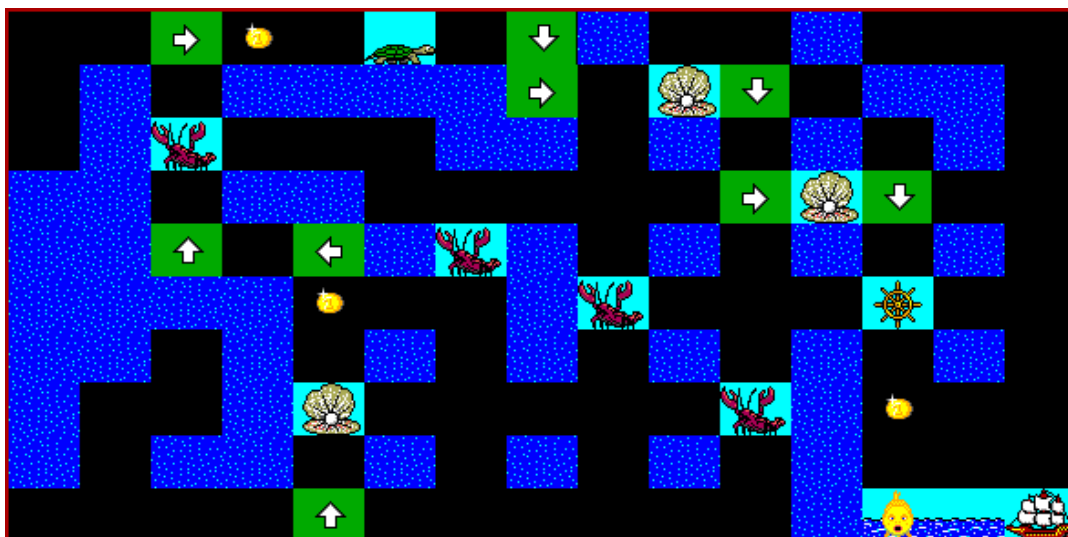
Když vstoupí na šipku dolů (11075), otočí se dolů. (1 bod)

Když vstoupí na šipku vlevo (11073), otočí se vlevo. (1 bod)

Když vstoupí na šipku vpravo (11074), otočí se vpravo. (1 bod)



- 4) Na konci bludiště je moře, na kterém se rybka zastaví, počká na stisk klávesy nebo tlačítka myši a program se ukončí. (2 body)



Program uložte a odevzdejte jako **bzip**.

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