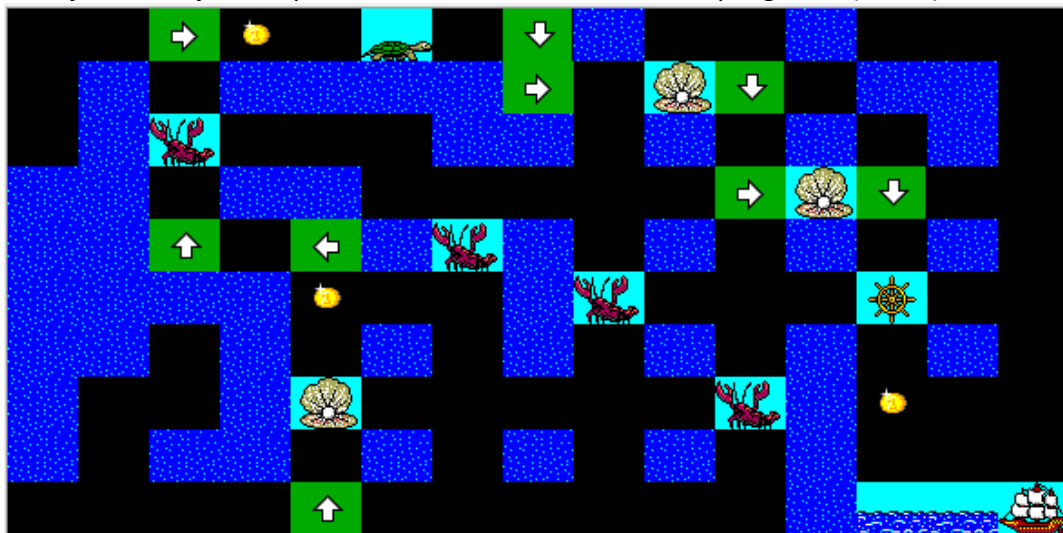


Úloha 5 – kategorie B – do 20. 1. 2020

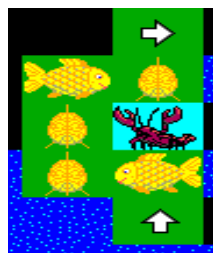
Úlohu pojmenujte **5B_JmenoPrijmeni** (jméno a příjmení soutěžícího)

- 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 (1 bod)



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

Když vstoupí na nějakou šipku, otočí se daným směrem. (1 bod)



Když vstoupí na škebli (12065) nebo na penízek (1030), sebera je (smaže je) (1 bod)

Když před sebou uvidí kraba (12063), obepluje jej směrem vlevo. (1 bod)

Když před sebou uvidí želvu (8001), zastaví se s ní na dobu 1000 milisekund na "kus řeči". (1 bod)

Když před sebou uvidí kormidlo (12062), obepluje jej jednou kolem dokola po směru hodinových ručiček. (2 body)

- 4) Na konci bludiště je moře, na kterém se rybka zastaví, počká na stisk klávesy nebo tlačítka myši a program se ukončí. (1 bod)

Program uložte a odevzdejte jako **bzip**.

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