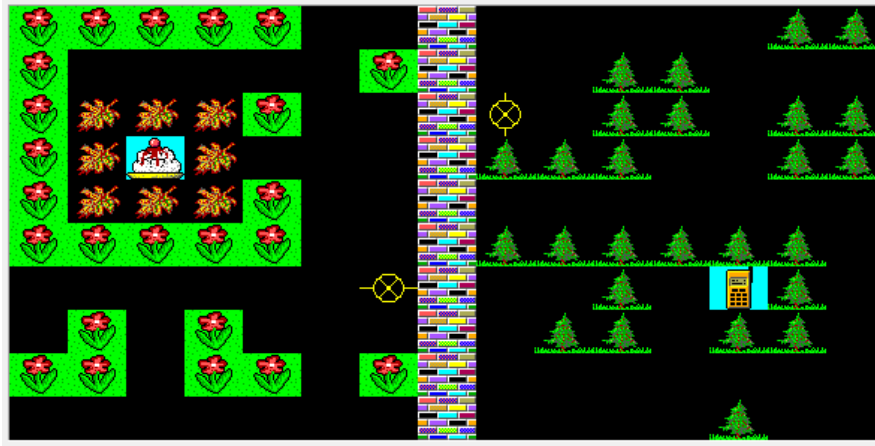


Úloha 6 – kategorie A – do 10. 2. 2020

Úlohu pojmenujte **6A_JmenoPrijmeni** (jméno a příjmení soutěžícího)

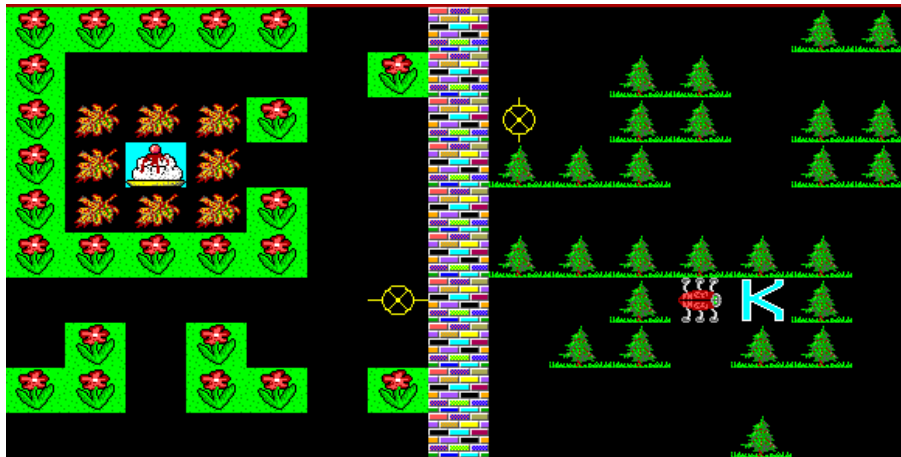
- 1) Na začátku programu vytvořte „hlavičku“ z komentáře, kde bude napsáno vaše jméno a příjmení, organizace, ve které se učíte Baltíka a kategorie, ve které soutěžíte. (1 bod)
- 2) Vyskládejte scénu podle obrázku. Na teleporty použijte předměty 3082 i 3097 (2 body)



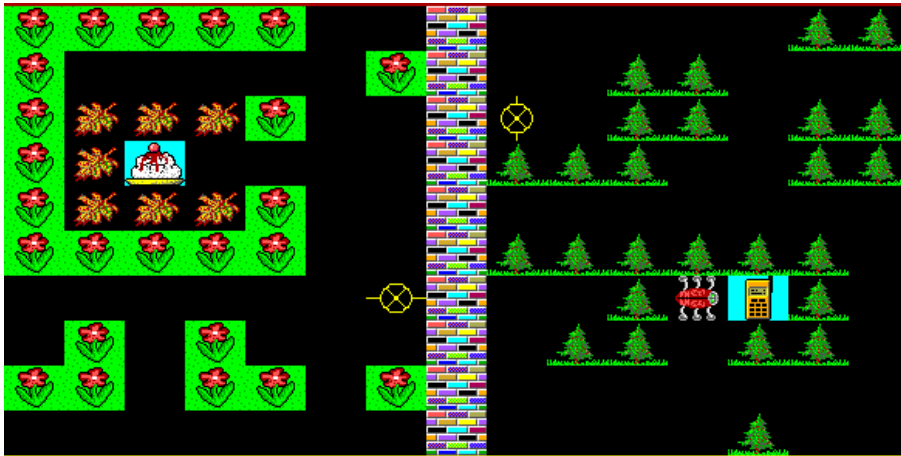
- 3) Baltík se přemění v broučka z banky 10. Budeme ho ovládat šipkami. Nastavíme rychlost 7. Brouček má chuť na dortík, ale nemůže se k němu dostat. Nejdříve musí dojít na teleport a ten ho „přehodí“ na teleport na druhé straně (doporučení: když dojde před teleport, popojde a přesune se na druhý teleport). (5 bodů)



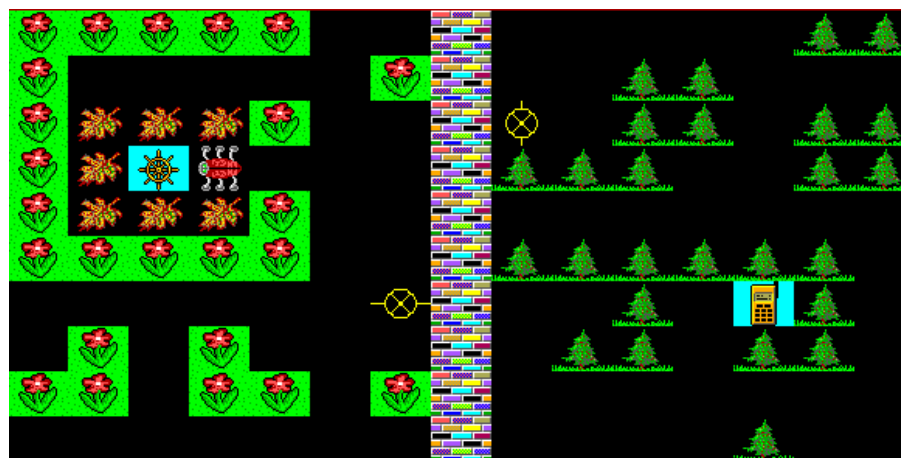
- 4) Brouček dojde k telefonu a vyťuká kód – na místě telefonu se budou střídat rychlostí 2 písmenka z banky 2 BALTÍK, pak se tam zas objeví telefon, předmět 12135. (3 body)



- 5) Po zadání kódu zmizí jeden list, na smazání doporučuji použít předmět prázdné políčko. (2 body).



- 6) Brouček se vrátí na teleport, ten ho teleportuje na teleport na druhé straně, dojde k dortu, pochutná si a nechá tam jen prázdný talířek (předmět 12062), po dalším stisku libovolného tlačítka program skončí. (3 body)



Program uložte a odevzdejte jako **bzip**.

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