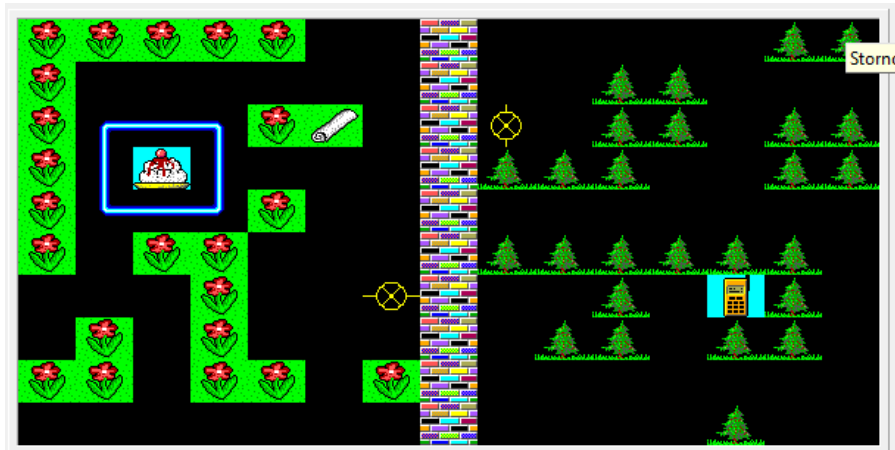


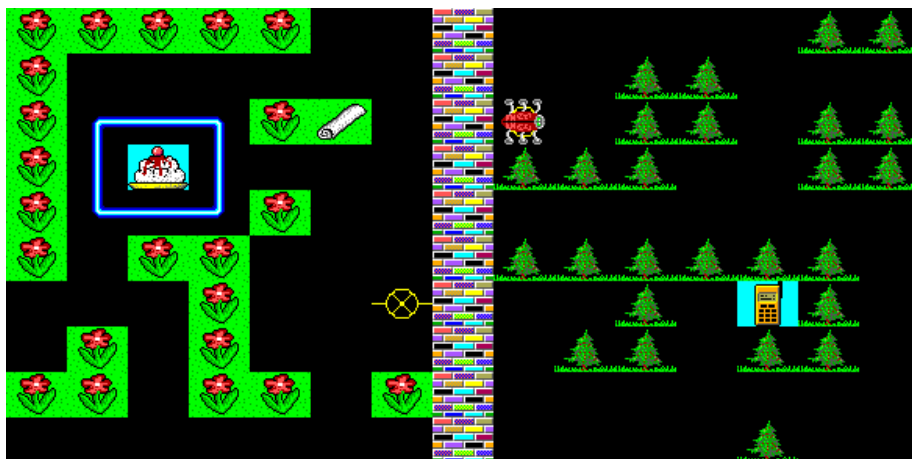
## Úloha 6 – kategorie C – do 10. 2. 2020

Úlohu pojmenujte **6C\_JmenoPrijmeni** (jméno a příjmení soutěžícího)

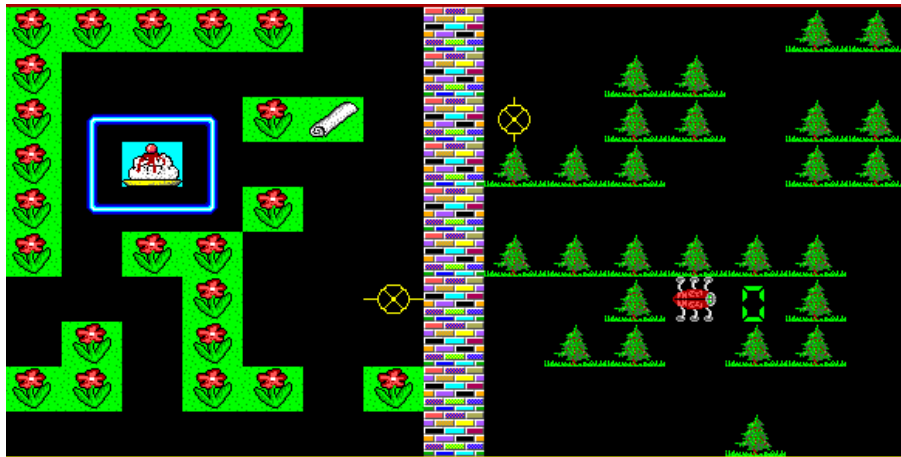
- 1) Na začátku programu vytvořte „hlavičku“ z komentáře, kde bude napsáno vaše jméno a příjmení, organizace, ve které se učíte Baltíka a kategorie, ve které soutěžíte. (1 bod)
- 2) Vyskládejte scénu podle obrázku. Na teleporty použijte předměty 3082 i 3097 (1 bod)



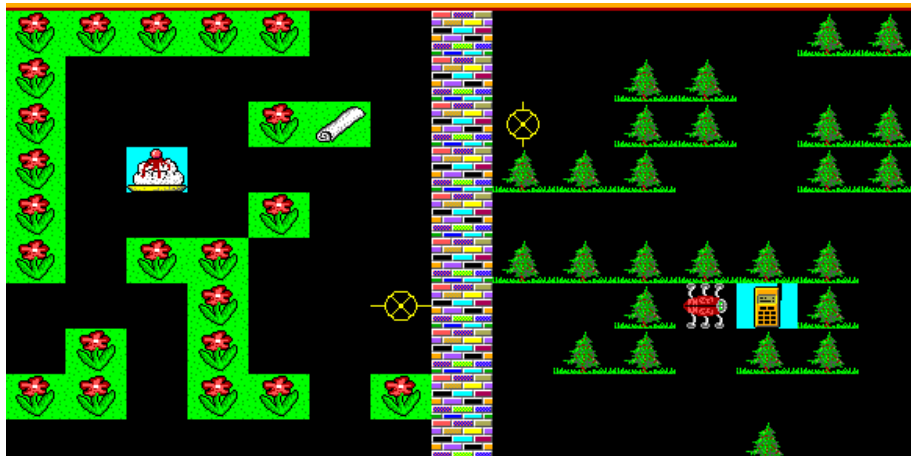
- 3) Baltík se přemění v broučka z banky 10. Budeme ho ovládat šipkami. Nastavíme rychlost 7. Brouček má chuť na dortík, ale nemůže se k němu dostat. Nejdříve musí dojít k papíru a „přečíst si tam otevírací kód“, pak dojde na teleport, který ho teleportuje přes zed' na teleport za zdí. (5 bodů)



- 4) Brouček dojde k telefonu a vyfuká kód – na místě telefonu se budou odpočítávat čísla od 9 do 0 (předměty 6061 - 6070), pak se tam zas objeví telefon, předmět 12135. (2 body)



- 5) Po zadání kódu zmizí ohraničení dortu, na smazání doporučuji použít předmět prázdné políčko. (3 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).