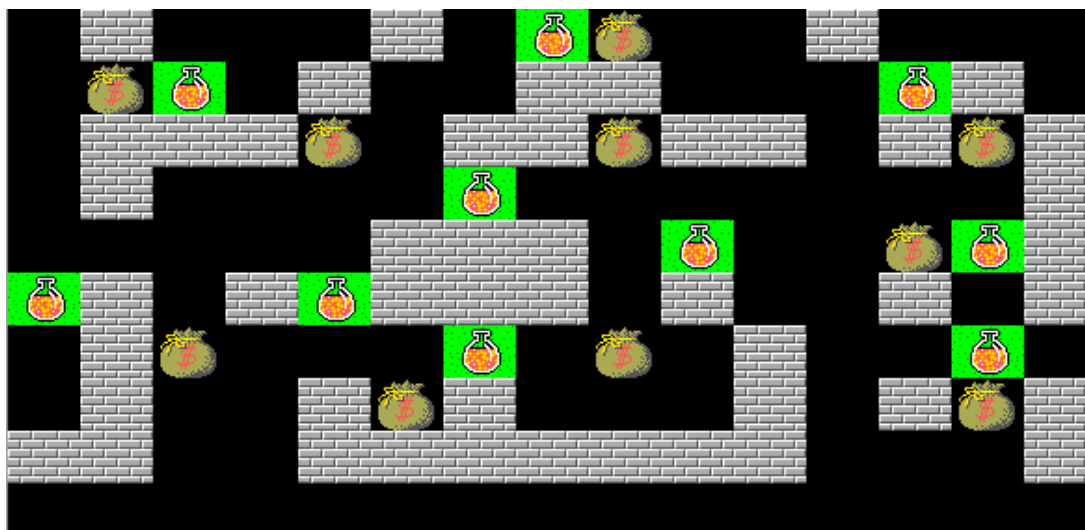


## Úloha 8 – kategorie A – do 23.3.2020

Úlohu pojmenujte **8A\_JmenoPrijmeni.bzip** (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 ji do programu** (1 bod)



- 3) Nastavte Baltíkovi **rychlost 7** a **přeměňte jej na Kouzelníka** (předmět 9021). (1 bod)
- 4) Baltík **bude ovládán kurzorovými šipkami**, kdy se otočí a popojde daným směrem podle šipky. **Nesmí vstoupit na zeď.** (2 body)
- 5) V případě, že Baltík **šlápne na baňku s červenou vodou, se program ukončí.** (1 bod)
- 6) V případě, že Baltík **šlápne na měsíc, tak jej sebere** (měsíc zmizí). Sebrané měsíce počítej pomocí proměnné. (2 body)
- 7) Po sebrání **všech** měšců **se smaže obrazovka, zmizí Baltík a objeví se nápis:**  
„JSI BOHÁČ! SEBRAL JSI VŠECH 10 MĚŠCŮ!“ viz obrázek dole (velikost 20, písmo Arial).
- 8) Po stisku libovolné klávesy se program ukončí. (2 body)

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

