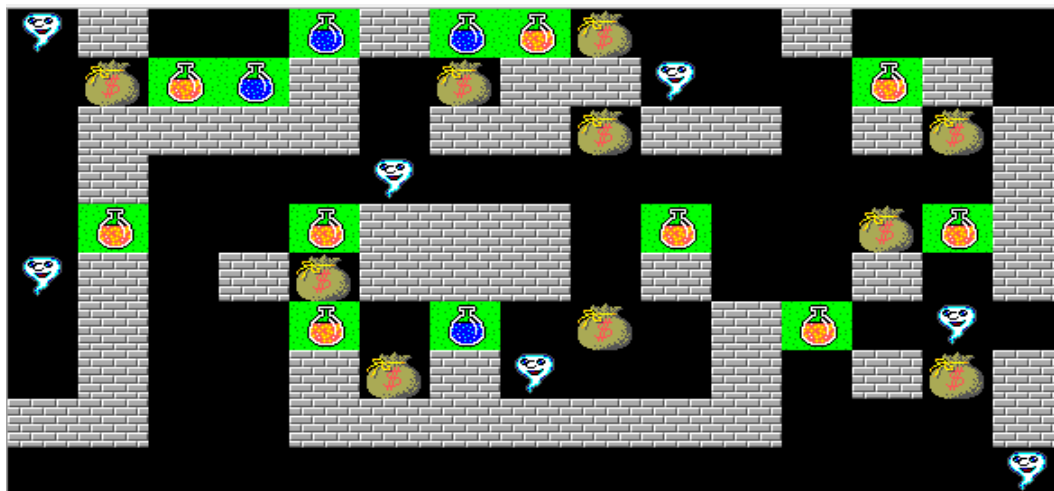


## Úloha 8 – kategorie B – do 23.3.2020

Úlohu pojmenujte **8B\_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, přeměňte jej na Kouzelníka (předmět 9021) a do proměnné Život vložte hodnotu 3. (1 bod)
- 4) Baltík bude ovládán kurzorovými šipkami, kdy se otočí a popojde daným směrem podle šipky. Nesmí vstoupit na zeď (předmět 2). (2 body)
- 5) V případě, že Baltík šlápne na ducha (předmět 12005) se program ukončí. (1 bod)
- 6) V případě, že Baltík šlápne na červenou vodu (předmět 1114) ubude mu 1 život a láhev zmizí, v případě že šlápne na modrou vodu (předmět 1113) přibude mu 1 život a láhev zmizí. Pokud klesne počet životů na 0, program se ukončí. (3 body)
- 7) V případě, že Baltík šlápne na měsíc (předmět 10), tak jej sebere - měsíc zmizí. Počet sebraných měsčů evidujte v proměnné pojmenované MESCE. (2 body)
- 8) Po sebrání všech měsčů se smaže obrazovka, zmizí Baltík a objeví se nápis:  
„JSI BOHÁČ! SEBRAL JSI VŠECH 10 MĚŠCŮ. TVŮJ POČET ŽIVOTŮ: X“ viz obrázek (velikost 20 písma Arial, x to je skutečný počet zbývajících životů). Po stisku libovolné klávesy se program ukončí. (3 body)

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

VÝZVA: Dokážeš dohrát hru na plný počet životů?

