

Úloha 3 – kategorie E, F – do 4. ledna

Instrukce: Program pojmenuj **3E-JmenoPrimeni.sb3** nebo **3F-JmenoPrijmeni.sb3** (případně .sb2 záleží na verzi tvého Scratche), v pojmenování nepoužívej diakritiku. Jméno a příjmení bude tvoje.

Na začátku programu vytvoř „**hlavičku**“ z poznámky, kde bude napsáno tvoje jméno a příjmení, organizace, ve které se učíš Scratch, a kategorie ve které soutěžíš.

Téma: Dneska si naprogramujeme kočku tak, aby prošla přes překážky do cíle. Zní to složitě, ale až se do toho ponoříš, bude ti vše jasné.

Zadání úlohy:

1. Klikni na tento odkaz: <https://scratch.mit.edu/projects/464288639/>
2. Je na něm projekt, se kterým budeš dnes pracovat. Vytvoř si kopii tohoto projektu (vpravo nahoře máš zelené tlačítko “Vytvoř si kopii”).
3. V programu máš deset pozadí a jednu postavu myšáka Scratche. Tvůj úkol bude následující: naprogramuj myšáka Scratche tak, aby prošel všechny pozadí. Má to ale několik pravidel:
(max. 15 bodů)
 - a. Scratch začíná na prvním pozadí, na zeleném kruhu.
 - b. Pokaždé, když se dotkne červeného kruhu, přepne pozadí na další pozadí a skočí na zelený kruh (ten má na každém pozadí stejnou pozici). Následně tedy znovu začíná na novém pozadí na zeleném kruhu.
 - c. Scratch může mít jenom jeden souvislý blok kódu a pro každé pozadí musí použít stejný kód.
 - d. Scratch může využívat další barevné kruhy na zemi k tomu, aby se do cíle dostal.
 - e. Za každé pozadí, co Scratch projde, dostaneš 1,5 bodů.
4. Tvým dalším úkolem je nakreslit jedno další pozadí, které bude pro Scratche obzvlášť obtížné projít.
(3 body)
5. Tvůj poslední úkol bude nakreslit další dvě pozadí, na kterých bude nějaký nový barevný kruh za pomoci, kterého Scratch dojde do cíle.
(4 body)