

Úloha 4 – kategorie A – do 18. ledna 2021

Kategorie A je určena začínajícím žákům z 1.–3. tříd základní školy. Pokud již něco umíš, můžeš se přihlásit do vyšší kategorie.

Program pojmenuj **4A-JmenoPrijmeni.bzip**, nepoužívej v pojmenování diakritiku. Jméno a příjmení bude tvoje.

Program poté ulož jako **.bzip** a odesíleš takto zazipovaný program se scénou v jednom souboru.

1. Na začátku programu vytvoř „hlavičku“ z komentáře, kde bude napsáno tvé jméno a příjmení, organizace, ve které se učíš Baltíka a kategorie. **(1 bod)**
2. Vytvoř si scénu přesně podle obrázku a vlož jí do programu. **(2 body)**



3. V jednom z domků se postupně otevrou dveře a vyjde z nich Baltík přeměněný na starého čaroděje (předmět 9021), poté za sebou dveře zavře. **(2 body)**
4. Baltík jde na most a čeká na stisk klávesy či tlačítka myši. **(2 body)**



5. Baltík se zneviditelní a nad mostem bude animovat 4 výbuchy (předmět 3106-3115), postupně vedle sebe. Program skončí po stisku klávesy nebo tlačítka myši. **(3 body)**

