

## Úloha 4 – kategorie B – do 18. ledna 2021

*Kategorie B je určena začínajícím žákům ze 4. -6. tříd základní školy a mladším, kteří již něco málo umějí. Pokud již umíš něco víc, můžeš se přihlásit do vyšší kategorie.*

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

Program poté ulož jako **.bzip** a odesílej 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. Poté se u jednoho z domků postupně otevřou dveře a vyjde Baltík přeměněný na starého čaroděje (předmět 9021), dveře za sebou zavře. **(2 body)**
4. Následovně Baltík dojde na most, kde se zastaví a čeká na stisk klávesy či tlačítka myši. **(1 bod)**
5. Baltík začne postupně vysílat za sebou čtyři ohňostroje (předmět 3106), které nahoře vybuchnou (předmět 3106–3115). **(3 body)**



6. Program čeká sekundu a následně se ukončí. **(1 bod)**