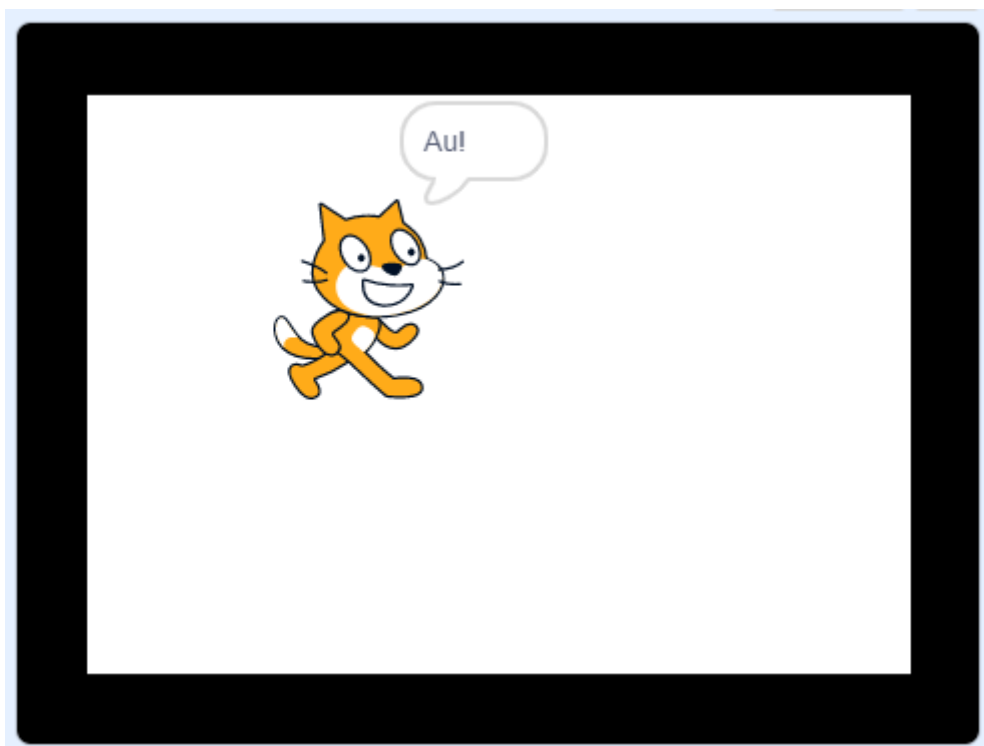


Úloha 4 – kategorie E, F – do 18. ledna 2021

Program pojmenuj **4E-JmenoPrijmeni.sb3** nebo **4F-JmenoPrijmeni.sb3** (případně **.sb2** – záleží na verzi tvého Scratche), nepoužívej v pojmenování diakritiku. Jméno a příjmení bude tvoje.

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

- 1) V programu zůstane kocour Scratch na bílém pozadí s tlustým černým rámečkem okolo. Na začátku se objeví uprostřed obrazovky. **(1 bod)**
- 2) Hráč může kocoura ovládat šipkami na klávesnici: kterou šipku zmáčkne, tím směrem se kocour posune. Kocour se dívá pořád jedním směrem, neotáčí se. **(2 body)**
- 3) Kdykoli se kocour dotýká černého okraje, objeví se u něj bublina „Pozor, blížíš se k okraji!“. Jakmile se vrátí na bílé pozadí, bublina zmizí. **(2 body)**
- 4) Kdykoli na kocoura klikneme myší, objeví se bublina „Au!“ a kocour uskočí tak, aby už se myši nedotýkal. Bublina zmizí po dvou vteřinách. **(2 body)**



- 5) Když najedeme na kocoura myší, kocour se nebude moci pohybovat, ani když bude hráč mačkat šipky – jako by zkameněl. Jakmile pohneme myší pryč z kocoura, může se opět hýbat. **(3 body)**