

Úloha 5 – kategorie A – do 1. 2. 2021

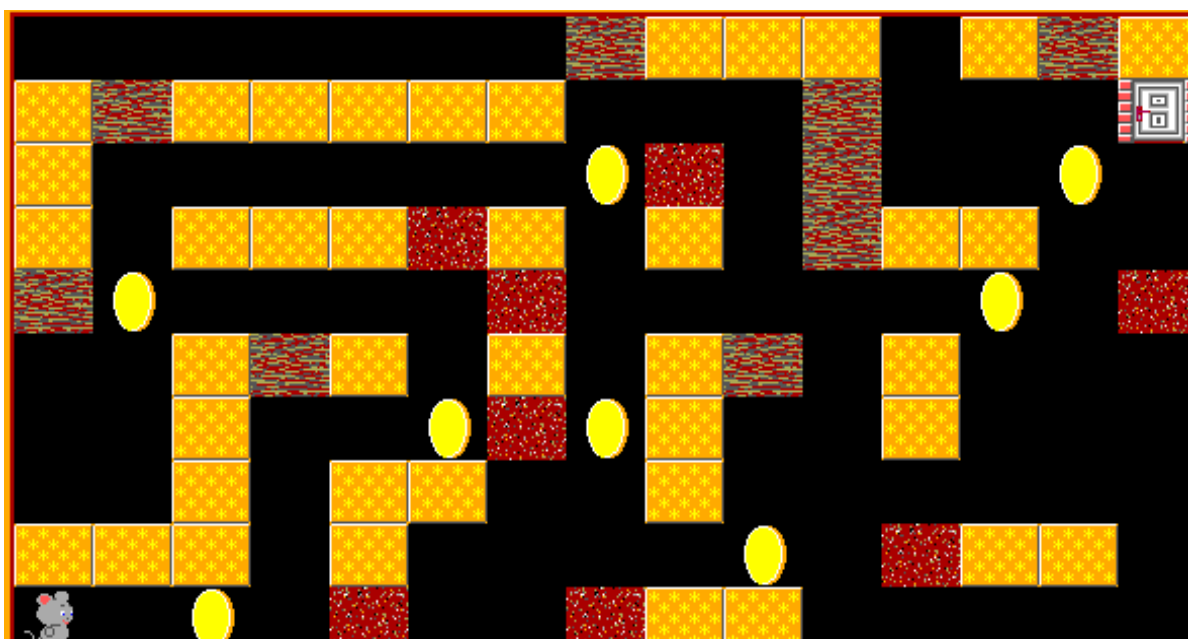
Kategorie A je určena začínajícím žákům z 1 – 3. tříd základní školy. Pokud již něco umíš, můžeš se přihlásit do vyšší kategorie.

Program pojmenuj **5A-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.

Příběh: Zvířátka se v zimě nemají zrovna nejlépe, je jim zima, když jim dojdou zásoby - tak mají i hlad. A proto jim nezbývá nic jiného, než se po nějakých zásobách poohlédnout.

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 podle předlohy a vlož ji do programu. **(2 body)**



3) Na začátku programu se Baltík změní v myš (10121 - obrázek výše). **(1 bod)**

4) Rychlostí 7 sama bez ovládání z klávesnice projde bludištěm podle těchto pravidel:

- když před sebou uvidí **sýr (8122)** - sebere jej
- když před sebou uvidí **cihlovou zeď (2147)** - otočí se doleva
- když před sebou uvidí **hnědou zeď (2148)** - otočí se doprava
- když před sebou uvidí **dveře (4)** - vstoupí na ně a zmizí. **(5 bodů)**

5) Program čeká na stisk klávesy nebo myši. **(1 bod)**

Nezapomeň na úpravu programu - závorky, odsazení, komentáře.