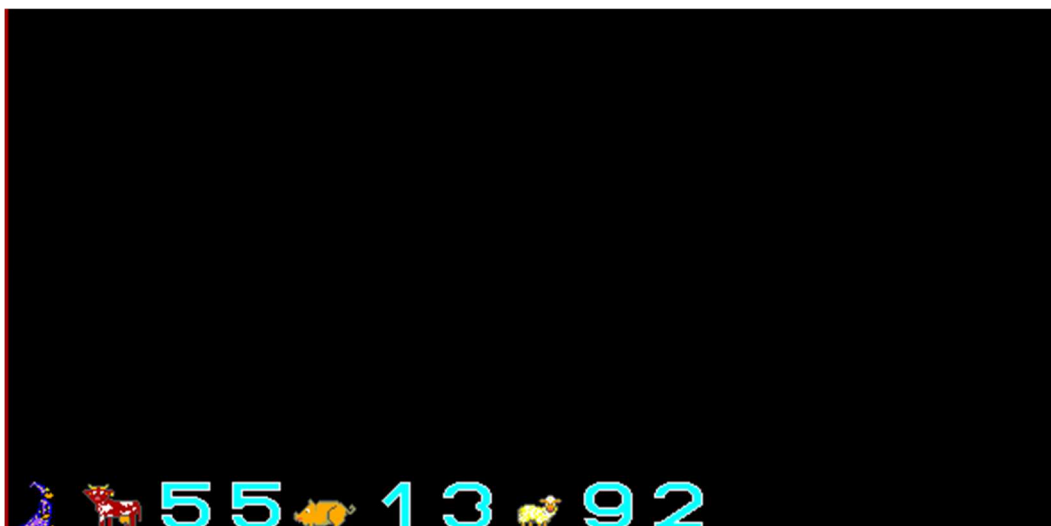


Úloha 7 – kategorie C – do 15. března 2021

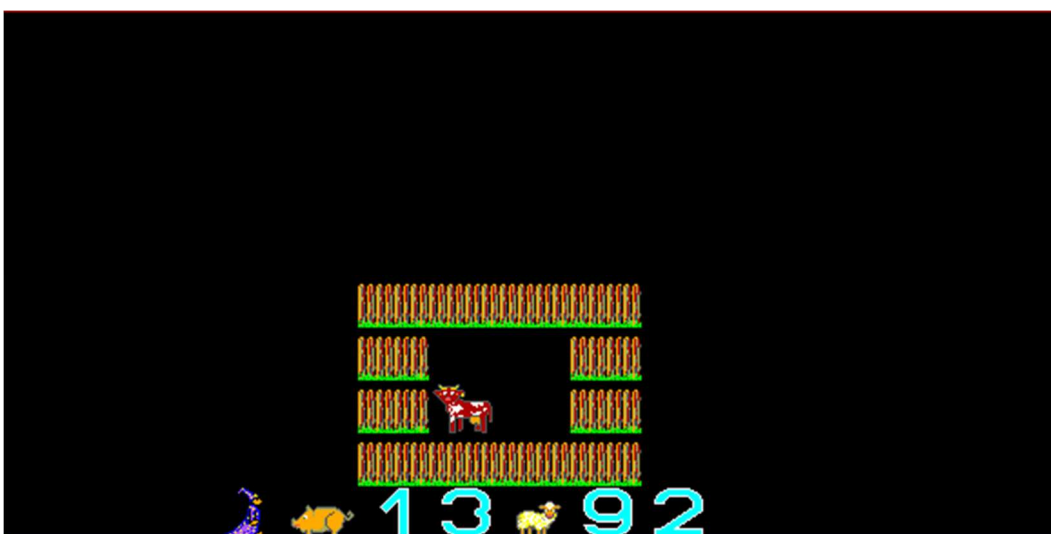
Kategorie C je určena začátečníkům od 7. třídy a všem od 1. do 6. třídy, co už trochu něco umějí. Pokud umíš víc, můžeš se přihlásit do vyšší kategorie.

Program pojmenuj **7C-JmenoPrijmeni.bpr**, nepoužívej v pojmenování diakritiku. Jméno a příjmení bude tvoje.

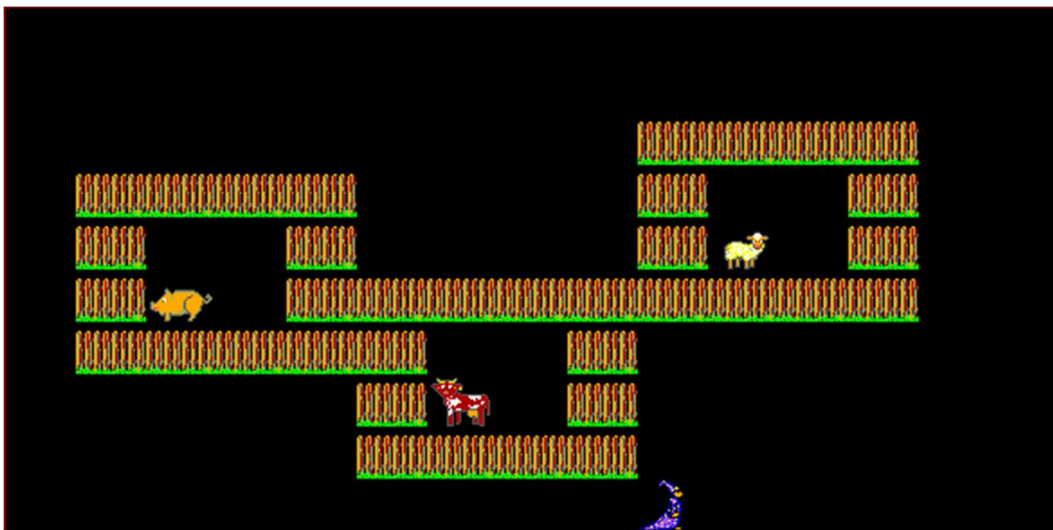
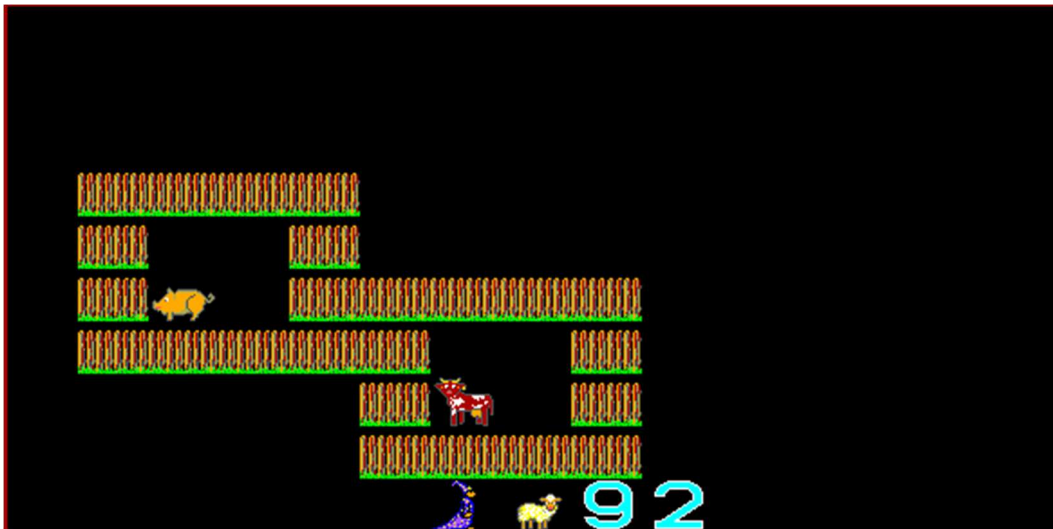
1. Na začátku programu vytvoř „hlavičku“ z komentáře, kde bude napsáno tvé jméno a příjmení, organizace, ve které se učíš Baltíka a kategorie. **(1 bod)**
2. Na začátku Baltík bude rychlostí 9 v levé dolní části obrazovky, načte scénu (kterou nebudete přikládat) a bude čekat 1000 ms (1 vteřinu). **(1 bod)**



3. Ve vložené scéně vlevo dole (kterou nebudete přikládat) se budou nacházet za sebou 3 náhodná zvířata (budou vždy buď kráva, prase, nebo ovce, předměty 12078-12080). Za nimi budou 2 čísla (předměty 2001-2010), které budou značit x-ové a y-ové souřadnice. Po čekání první zvíře s čísly zmizí a Baltík vyčaruje ohrádku (plot předmět 70) s levým horním rohem na souřadnicích, které smazal. Umístí do něj odebrané zvíře, a vrátí se dolů před následující zvíře. Poté čeká 1000 ms. Souřadnice ve scéně můžete očekávat vždy pouze jednociferné (jedno číslo pro x a jedno číslo pro y). **(5 bodů)**



4. Následně zopakuje předchozí bod ještě 2x s dalšími zvířaty a čísly a opět mezi jednotlivými výběhy, které vypadají stejně, se bude čekat 1000 ms. Neřešte problém, že by se mohly výběhy navzájem přepisovat. **(2 body)**



5. Na konci bude Baltík čekat na libovolný stisk klávesy nebo tlačítka myši.

(1 bod)