

Úloha 1 – kategorie D – do 7. prosince 2020

Nový astronaut

- Úlohu pojmenujte **1D-JmenoPrimeni.bpr** (jméno a příjmení bude tvoje). Nepoužívejte diakritiku.
- Na začátku programu vytvořte „hlavičku“ z komentáře, kde bude napsáno vaše jméno, příjmení a organizace, ve které se Baltíka učíte.
- Pokud není uvedeno jinak, čarování předmětů probíhá neviditelnou rychlostí ($\Rightarrow 8$), bez obláčku aff Baltík je při tom neviditelný. Při úkolech vyžadující pohyb Baltíka je rychlost pohybu nastavena na 7, pokud není uvedeno jinak.
- Není dovoleno používat scény a vlastní banky, pokud není výslovně uvedeno jinak.

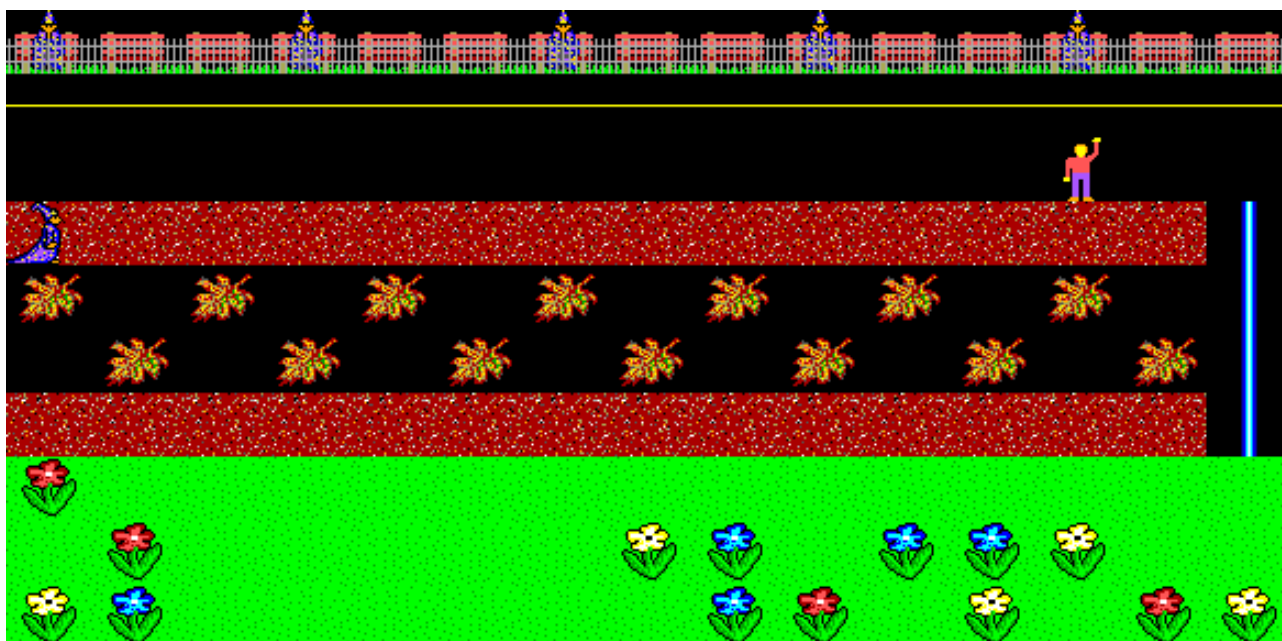
Píše se rok 2161. Mladému Kryšpínovi se pomalu plní jeho celoživotní sen. Celý život čekal na tuto příležitost. Včera mu přišla pozvánka do centra pro testování budoucích astronautů. V dnešní době to není nic výjimečného, ale pro Kryšpína je to největší příležitost, jaké se mu kdy dostane. Neváhá tedy, sbalí si nejnnutnější věci, a ještě tu noc odjede do Lošan, kde doufá, že z něj udělají astronauta.

Testování začíná zkouškou běhu. Kryšpín ví, že to má v kapse. Roky už totiž trénuje na louce za svým domem.

1) Vyčarování scény

Zobrazte scénu jako na obrázku níže. Baltík bude čekat na pozici 0, 3. Tribuny se skládají z předmětů 59 a 60. Zábradlí před tribunou je z předmětu 4001. Rozhodčí je předmět číslo 3054. Běžící dráha je z předmětů 2147. Listy jsou předmět 11. Tráva pod květinami je 1122 a květiny jsou předměty 1139–1141.

(6 bodů)



2) Vyčarování květin

Na scénu vyčarujte do spodních tří řádků květinovou louku. Každá květina se pětkrát náhodně vyčaruje, květiny se mohou přečarovávat. Tam, kde žádná květina nebude, bude tráva.

(6 bodů)

3) Běh

Po zmáčknutí jakékoliv klávesy se Baltík rozběhne rychlostí 7 doprava až před cíl, na políčko 13, 3. Tam Baltík zmizí a objeví se tam průhledně Baltík se zvednutýma rukama (předmět 8120). Po zmáčknutí klávesy program skončí. **(3 body)**

