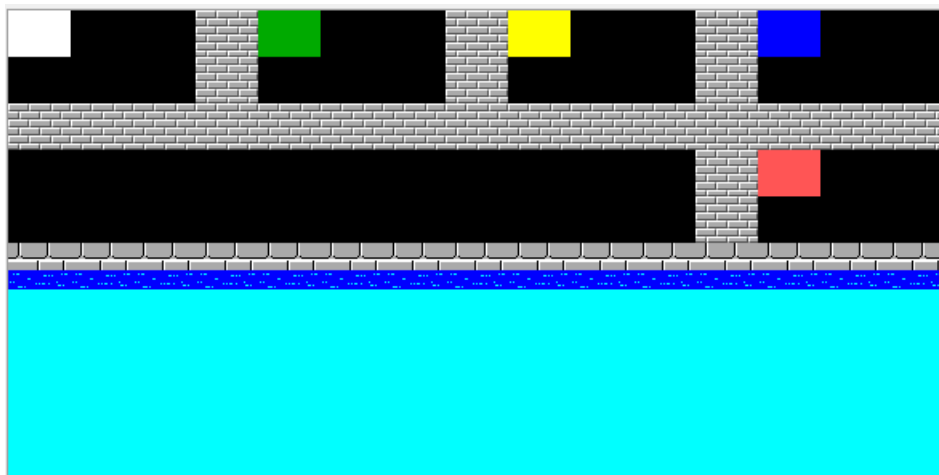


Úloha 9 – kategorie A – do 19. dubna 2021

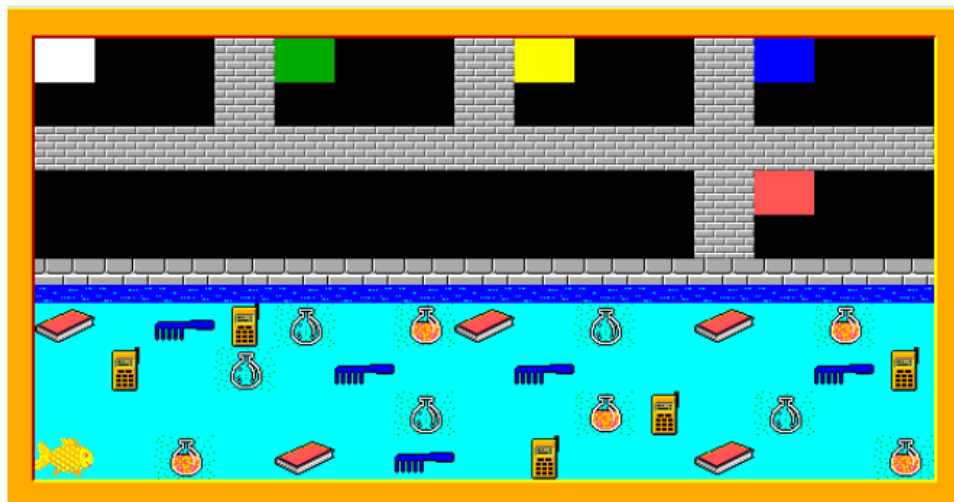
Zlatá rybka na jaře čistí svoji tůňku, kterou na podzim a v zimě zaneřádili nezodpovědní lidé.

Program pojmenuj **9A-JmenoPrijmeni.bpr**, nepoužívej v pojmenování diakritiku. Jméno a příjmení bude tvoje.

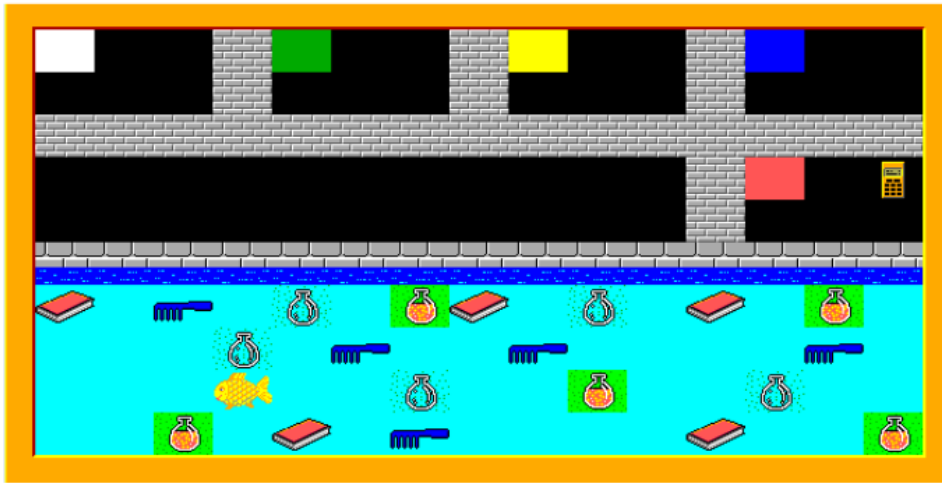
- 1) Na začátku programu vytvoř „**hlavičku**“ z komentáře, kde bude napsáno tvé jméno a příjmení, organizace, ve které se učíš Baltíka a kategorie. **(1 bod)**
- 2) Vytvoř si scénu podle předlohy a vlož ji do programu. Zároveň se scénou se objeví Balík přeměněný ve **zlatou rybku (10101)**. Program bude čekat na stisk klávesy nebo tlačítka myši. **(2 body)**



- 3) V jezírku se záraz objeví na různých místech 5 telefonů (12135), 5 bílých lahví (1112), 5 barevných lahví (1114), 5 knih (12131), 5 hřebínků (12145). Předměty jsou vyčarované průhledně. Předměty se mohou přečarovávat. **(1 bod)**



- 4) Pohyb zlaté rybky budeme ovládat pomocí šipek (otočí se ve směru a popojde). Bude se pohybovat rychlostí 7 a nesmí vstoupit na okraj jezírka (2144). **(2 body)**
- 5) Když vstoupí na nějaký předmět z odpadků, **předmět odletí do správného kontejneru** (telefony = elektro, bílá láhev = bílé sklo, barevná láhev = barevné sklo, kniha = papír, hřebínek = plast). **(3 body)**



6) Po uklizení posledního předmětu program čeká na stisk klávesy nebo myši.

(1 bod)

Nezapomeň na úpravu programu- závorky, odsazení, komentáře.

Nakonec program zazipujte a soubor **9A-JmenoPrijmeni.bzip** odevzdejte na web.