

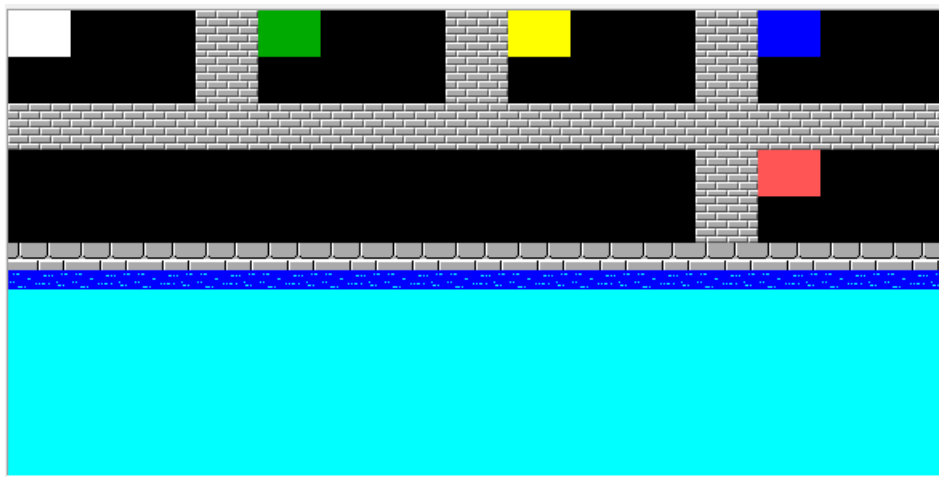
Úloha 9 – kategorie B – do 19. dubna 2021

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

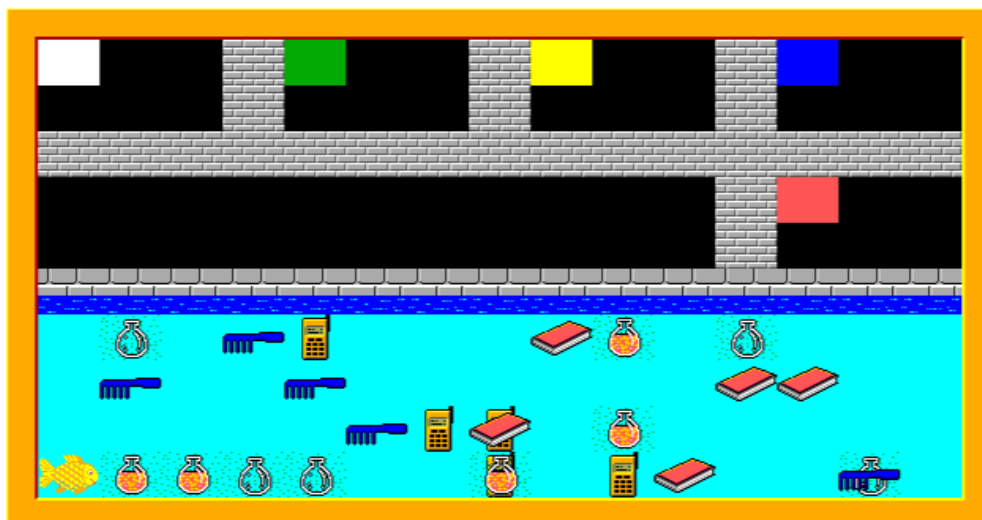
Program pojmenuj **9B-JmenoPrijmeni.bpr**, nepoužívej v pojmenování diakritiku. Jméno a příjmení bude tvoje.

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. **(1 bod)**



3) V jezírku se zaraz na náhodných souřadnicích vyčaruje 5 telefonů (12135), 5 bílých lahví (1112), 5 barevných lahví (1114), 5 knih (12131), 5 hřebíků (12145). Předměty jsou vyčarovány bez obláčku průhledně a mohou se přečarovávat. **(2 body)**



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). **(1 bod)**

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). Také se v kontejneru objeví číslo, které bude ukazovat aktuální počet předmětů v tomto kontejneru. **(4 body)**

