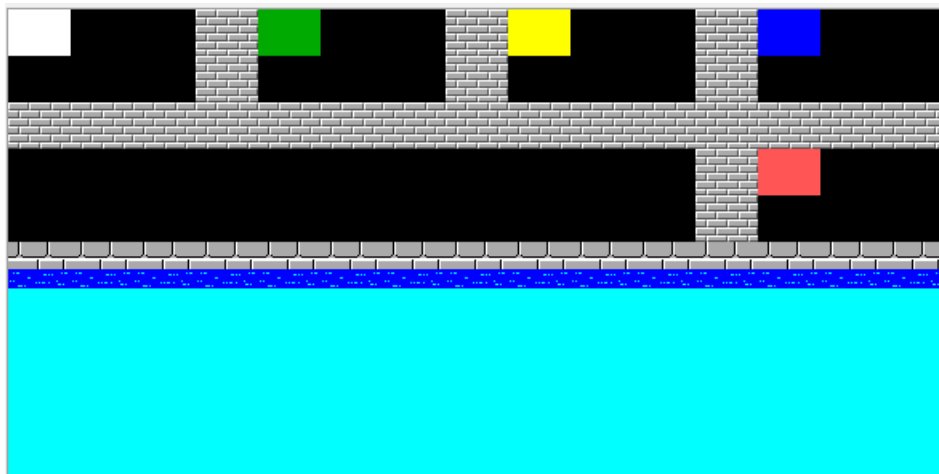


## Úloha 9 – kategorie C – do 19. dubna 2021

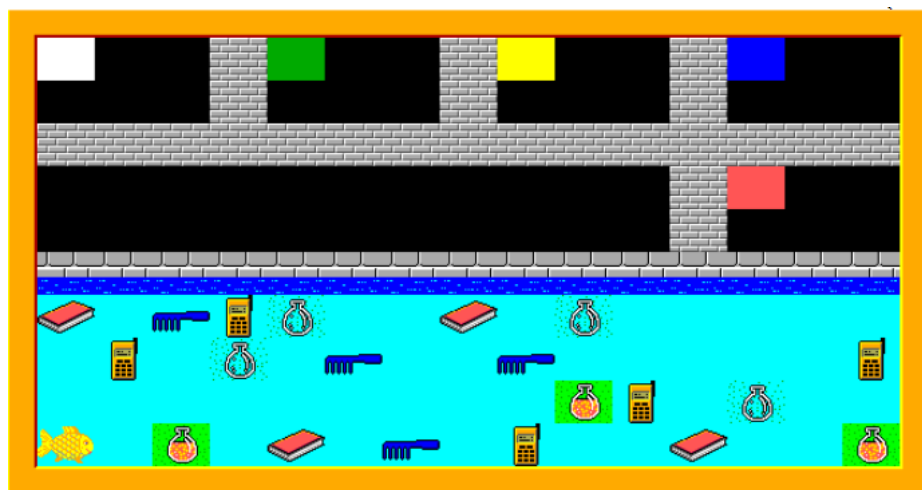
*Zlatá rybka na jaře čistí svoji tůňku, kterou na podzim a v zimě zaneřádili nezodpovědní lidé.*

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

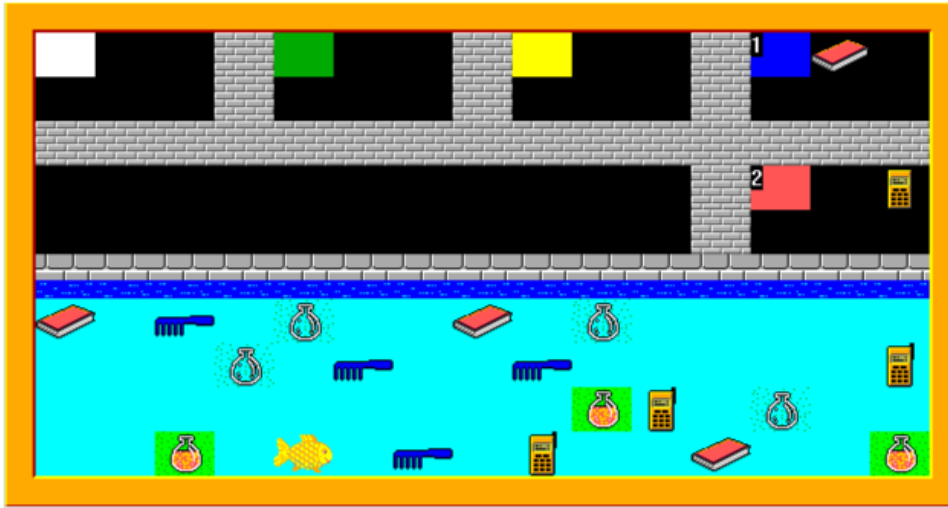
- 1) Na začátku programu vytvoř „**hlavičku**“ z komentáře, kde bude napsáno tvé jméno a příjmení, organizace, ve které se učíš Baltíka a kategorie. **(1 bod)**
- 2) Vytvoř si scénu podle předlohy a vlož ji do programu. Zároveň se scénou se objeví Balík přeměněný ve **zlatou rybku (10101)**. Program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



- 3) V jezírku se zaráz na náhodných souřadnicích vyčaruje náhodný počet mezi 1-5 předměty: telefonů (12135), bílých lahví (1112), barevných lahví (1114), knih (12131), hřebíků (12145). Např.: 3 telefony, 4 bílé lahve, 2 knihy... Předměty jsou vyčarované bez oblačku průhledně a nemohou se přecharovávat. **(3 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 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). Také se v kontejneru objeví číslo, které bude ukazovat aktuální počet předmětů v tomto kontejneru. **(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 **9C-JmenoPrijmeni.bzip** odevzdejte na web.