

Úloha 4

do 28.11.2014

Úlohu pojmenujte **uloha4A_JmenoPrijmeni.bpr** nebo **uloha4B_JmenoPrijmeni.bpr**, podle kategorie, ve které soutěžíte. Jméno a příjmení bude samozřejmě vaše-

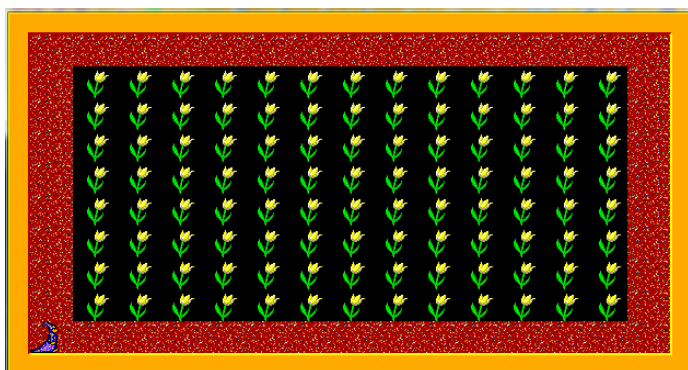
Baltík bude čarovat rychlostí 9.

Nejdříve si vydláždí po obvodu pěknou cestičku (předmět 2147), na tu může v klidu šlapat.

Po stisku klávesy nebo tlačítka myši Baltík vysází rychlostí 7 po celé ploše tulipány.

Ale pozor! Na kytičky nesmí šlapat.

Baltík dojde na výchozí pozici, program se ukončí stiskem klávesy nebo tlačítka myši.



Úlohu odešlete na server.

Bodování

1 bod – správný název souboru

1 bod – hlavička programu (jméno, příjmení, kategorie popř. škola)

4 body – cestička, rychlost, čekání, předmět..

4 body – kytičky, čekáček, rychlost, výchozí pozice...

Dávejte si pozor, aby Baltík nic nepřecharoval. Za každý přecharovaný předmět budeme strhávat bod a za šlapání po kytičkách také.