

Úloha 10– kategorie A – do 8.5.2018

Úlohu pojmenujte **10A_JmenoPrijmeni.bpr** (jméno a příjmení soutěžícího)

Máme tu poslední úlohu

1. Po spuštění programu se na obrazovce objeví místo Baltíka opice (předměty z banky 9)
2. Opice se otočí směrem nahoru, pokud dojde k okraji, otočí se zase dolů. (10 b)



3. Program bude reagovat až na stisk mezerníku – opice se otočí na východ (směrem k oknům a hodí kamenem). (10 b)



4. Postupně rozbije všechna okna (k animaci použijete předměty 8076 – 8086). 10 b

