

Úloha 10– kategorie B – do 8.5.2018

Úlohu pojmenujte **10B_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. Opice hodí 10 x kamenem, vždy hodí na náhodné okno (k animaci použijete předměty 8076 – 8086) 10 b
5. Po 10 hodech program sečte počet rozbitých oken a vypíše je libovolným žlutým písmem velikosti 12 na obrazovku. (10b)

