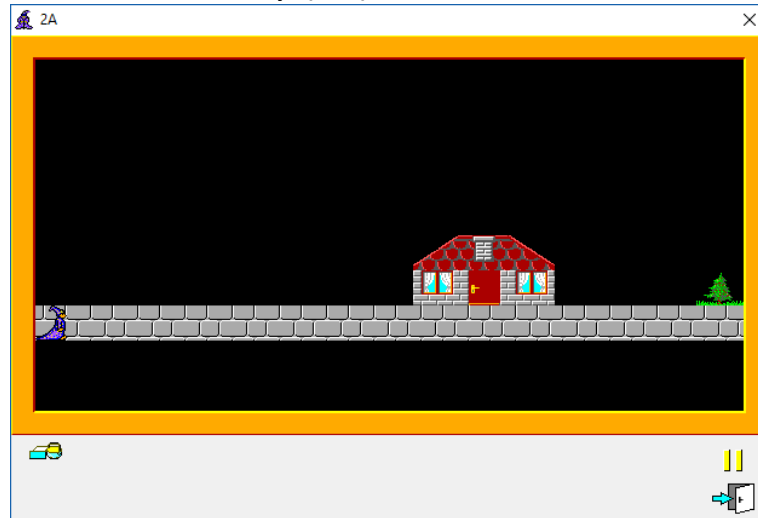


Úloha 2. – kategorie A – do 20.11.2017

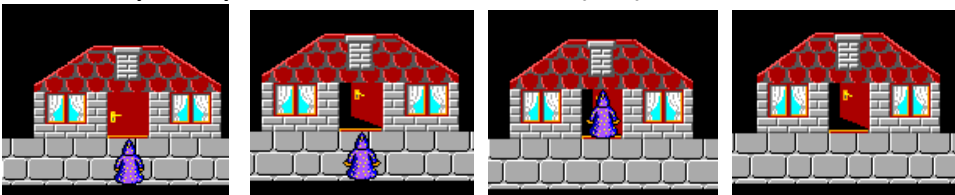
Úlohu pojmenujte **2A_JmenoPrijmeni.bpr** (jméno a příjmení soutěžícího)

Program bude navazovat na první úlohu.

1. Na obrazovce se objeví domeček přesně podle obrázku, Baltík bude stát na začátku kamenné cestičky (2b)



2. Po stisku klávesy nebo tlačítka Baltík dojde rychlostí 5 před dveře domečku (3b)
3. Baltík vejde do domečku – tzn, že otevře dveře, vstoupí do nich, zmizí a teprve pak se zavřou dveře (4b).



4. Baltík se objeví v některém okně (1b)

