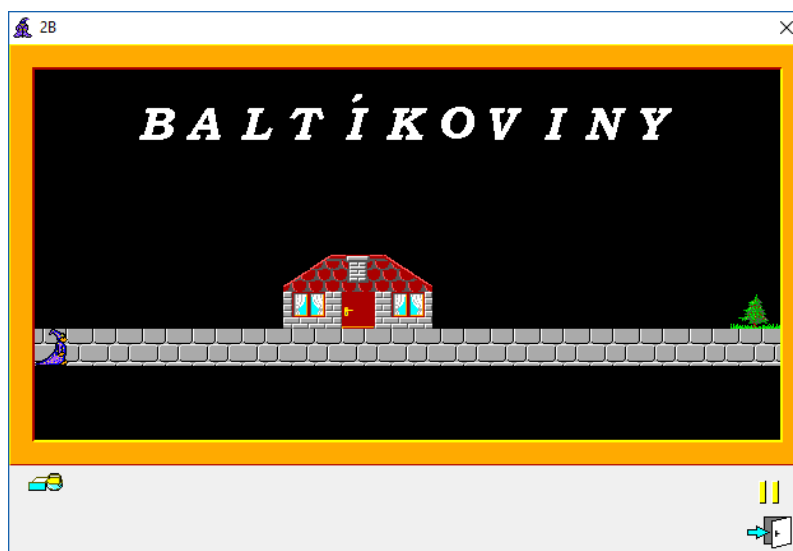


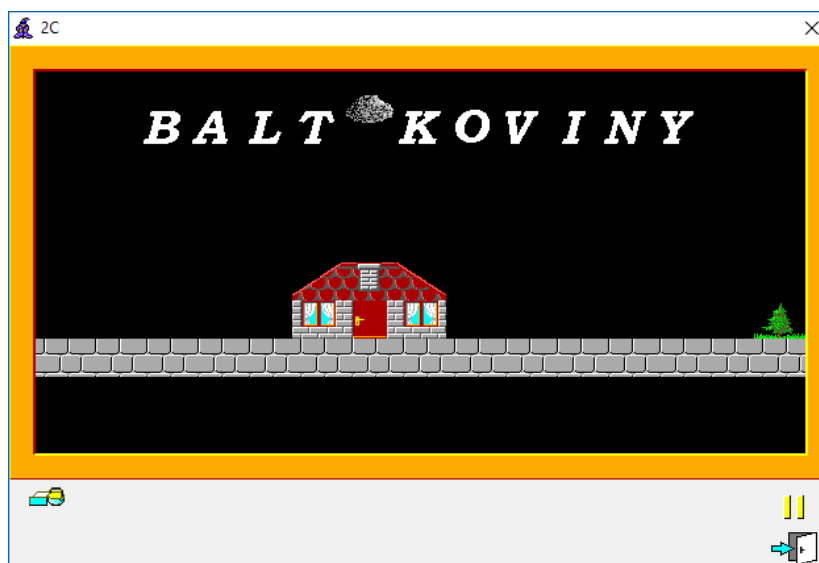
Úloha 2. – kategorie C – do 20.11.2017

Úlohu pojmenujte **2C_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 (1b)



2. Po stisku klávesy nebo tlačítka Baltík dojde rychlostí 5 před dveře a vejde do domečku tzn. že otevře dveře, vstoupí do nich, zmizí a teprve pak se zavřou dveře (4b).
3. Baltík si zatopí – z komína bude pomalu stoupat kouř (předmět 69) až za horní okraj obrazovky Baltíka, to se bude opakovat 3x, nápis se vždy obnoví (4b).



4. Baltík se objeví v libovolném okně v domečku (1b)