

Úloha 4 – kategorie A – do 7.1.2019

Úlohu pojmenujete 4A- JmenoPrimeni. bzip

Brzy budou vánoce a hodně rodin je slaví na chatě. Dědeček Baltazar tam pojede zatopit.

1. Na začátku programu vytvořte „hlavičku“ z komentáře, kde bude napsáno vaše **jméno a příjmení, organizace, ve které se učíte Baltíka a kategorie**. (1 bod)
2. Vyskládejte scénu, kde bude zhruba uprostřed domeček s minimálně 3 zhasnutými okny (1149) s dveřmi a s komínem. Povede k němu cestička z libovolných předmětů. Scénu vložte do programu (3 body).

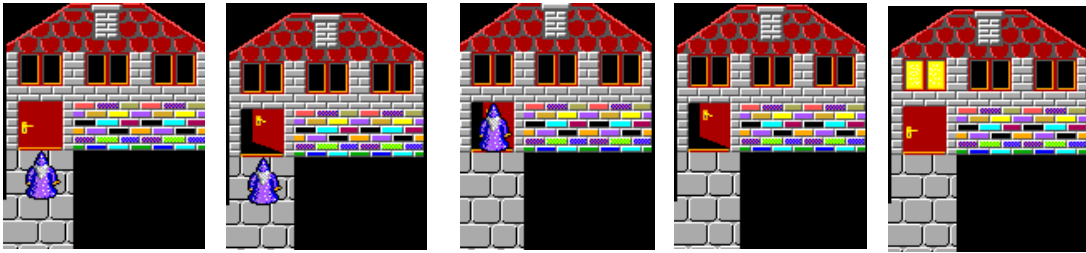
Může vypadat např. takto:



3. Z levého dolního rohu vyjede autíčko z banky 10 a dojedě až ke dveřím domečku, tam se změní v Baltazara z banky 9. (2b)

Po stisku klávesy otevře Baltazar rychlostí 2 dveře, vejde do dveří, zmizí a zavře za sebou a rozsvítí se v jednom okně. Program čeká na stisk klávesy nebo tl. myši. (5 bodů)





Baltazar zatopí a poznáme to tak, že se bude kouřit z komína.

4. Nejdříve si v malování vytvoříme min. 5 „čoudíků“. Třeba takto:



Dejte si velký pozor, kam si obrázky uložíte, ať si nepřepíšete banku!

Čoudíky se objeví hned nad komínem a vystřídají se pouze 10 x.
Na kouření z komína použijte rychlost 3 bez obláčku. (3 b)



5. Baltazar si rozsvítí ve všech zbylých oknech. Po stisku klávesy program končí. (2b).

Nezapomeňte program zabalit do bzipu !

max. 14 bodů

