

Úloha 6– kategorie B – do 19.2.2018

Úlohu pojmenujte 6B_JmenoPrijmeni.bzip (jméno a příjmení soutěžícího)

Mnozí se těšíte na jarní prázdniny s lyžováním, tak si je zkusíme alespoň naprogramovat

1. Nejdříve si přemalujeme nějakou postavičku na lyžaře. Třeba kluka z banky 9. (2b)
2. Na plochu „nasypane sněh“ a zapícháme praporky zhruba jako na obrázku. Baltíka změníme na lyžaře:



Program bude čekat na stisk. (3b)

3. Lyžaře budeme ovládat šipkami.
Lyžař se otočí ve směru šipky a popojede, lyžař nesmí přejet praporek
Hra končí, když lyžař dojde k praporku s Baltíkem - na obrazovku se libovolným způsobem zobrazí nápis CÍL (5b)

