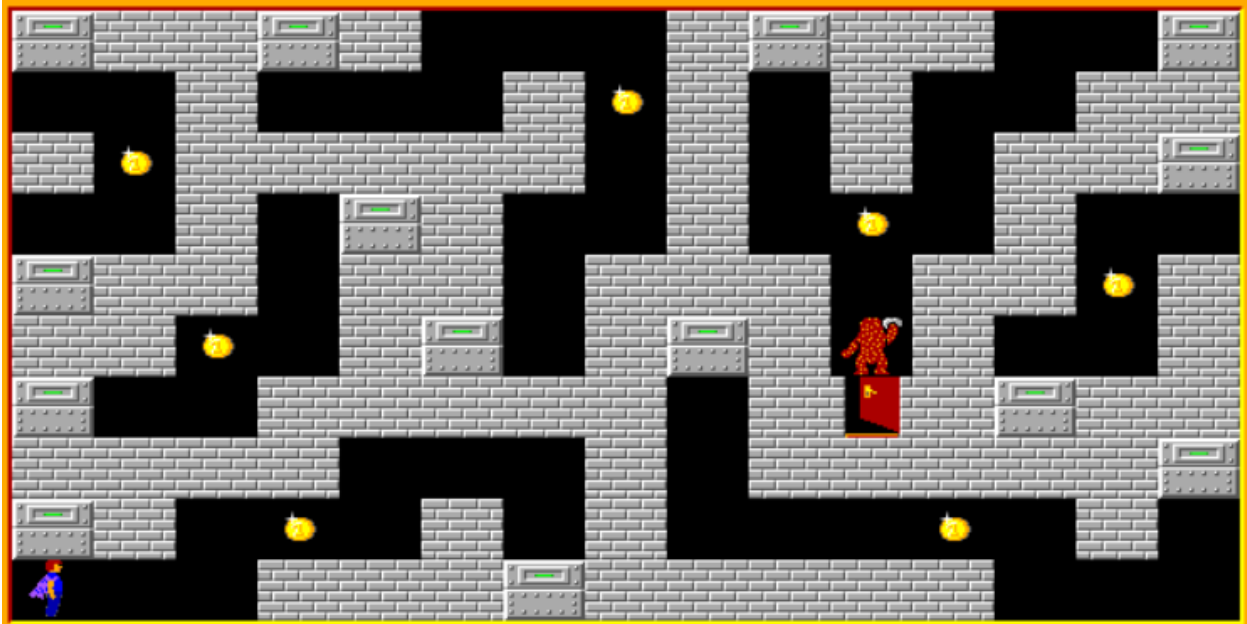


## Úloha 6 – kategorie C – Odevzdejte do 11.2.2019

Úlohu pojmenujete ve stylu **6C\_JmenoPrijmeni**

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. Poskládejte scénu přesně, jak ji vidíte na obrázku (předměty 2, 37, 8111, 1030). Následně průhledně vyčarujte opici (předmět 9059) a Baltíka proměňte v prince. (1 bod)



3. Baltík se pohybuje rychlostí 7, ovládáme ho šipkami. Příklad: když zmáčknu šipku nahoru, tak Baltík popojde o jedno políčko nahoru. U ostatních šipek obdobně. Baltík nesmí šlápnout na zdi, zavřené portály a opici s balvanem. (1 body)
4. Když se Baltík otočí před teleport, tak se teleport otevře pomocí animace (předměty 8111 až 8114). Poté do teleportu sám vejde, zneviditelní se a teleport se s ním zavře. Baltík čeká přesně 1 sekundu. (2 bod)
5. Baltík se přemístí na jiný náhodný teleport, který se otevře animací. Baltík se zviditelní, vyjde z něj a teleport se zavře, tak aby byl červený (předmět 8110), nemůže se tedy ihned použít. Pokud Baltík použije jiný teleport, ten červený zezelená. (4 body)
6. Baltík sbírá po bludišti penízky. Pokud je sebere všechny, tak může dojít před opici, a ty penízky jí dá. Opice se zabaví (promění se průhledně v předmět 9150) a Baltík může projít na dveře. Když se na ně dostane, tak se zneviditelní a po jedné sekundě se ukončí program. (1 bod)
7. Odevzdejte Baltíkův ZIP.