

Úloha 6 – kategorie D – Odevzdejte do 11.2.2019

Úlohu pojmenujete ve stylu **6D_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. V bance 14 si vytvořte ptáčka otočeného na druhou stranu (předměty 3031 až 3036) a nakreslete si zaměřovač. (1 bod)



3. Celkem 3 ptáci vylétnout ze stran (jeden z levé, dva z pravé) a každý z nich bude mávat křídly. Každý bude jinak rychlý a pokud některý z nich obrazovku opustí, tak se vrátí na jeho stranu a začne znovu, ale z jiné výšky. (4 body)
4. Mířidlo se bude ovládat šipkami a bude pomalejší než ten nejpomalejší pták. To znamená, že kdybyste se snažili dohonit jakéhokoliv ptáka, tak vám vždy ulétne. (2 body)
5. Když zmáčknete mezerník, tak zastřelíte ptáka. Za nejrychlejšího jsou 3 body, za středně rychlého 2 a za nejpomalejšího je 1 bod. Pokud nic netrefíte, tak se vám odečte 1 bod. (1 bod)
6. Pokud získáte alespoň 20 bodů, tak se program ukončí. (1 bod)
7. Odevzdejte Baltíkův ZIP.