

Kategorie A – odevzdejte do 25. března

Úlohu pojmenujete **8A_JmenoPrijmeni.bpr**.

- 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) Baltíkovi nastavíme **rychlost 7** a promění se v brouka (předmět 10021). (1 bod)
- 3) **Třešně** (předmět 13) a **žáby** (předmět 21) se objeví všechny najednou podle obrázku (nepoužívejte scény). (1 bod)
- 4) Baltík (nyní brouk) bude ovládán **kurzorovými šipkami**, kdy se otočí a popojde daným směrem podle šipky. (2 body)
- 5) V případě, že Baltík šlápne na **žábu**, program se ukončí. (1 bod)
- 6) V případě, že Baltík šlápne na **třešně**, tak je sebere (předmět zmizí). (1 bod)
- 7) Po sebrání všech 4 třešní se smaže obrazovka, zmizí Baltík a **zobrazí se nápis** „Vyhrál jsi!“ „Sebral jsi všechny 4 třešně“ (viz obrázek dole – písmo Arial velikost 20). Po stisku libovolné klávesy nebo tlačítka myši se program ukončí. (3 body)

