

## Kategorie D – odevzdejte do 25. března

Úlohu pojmenujete **5D\_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) Na obrazovce se na **náhodných** souřadnicích objeví 1 žába a 1 třešně (předmět 13 a 21). (1 bod)
- 4) Baltík se bude sám od sebe pohybovat (neustále chodí), ale ovládáme změnu směru kurzorovými šipkami (natočí se daným směrem podle šipky uprostřed pochodu). (2 body)
- 5) V případě, že Baltík šlápne na třešně, tak je sebere (předmět zmizí) a na obrazovce se náhodně objeví znovu 1 žába a 1 třešně, předměty se **nesmí přečarovávat a nesmí se zobrazit na Baltíkovi**. (2 body)
- 6) Pokud Baltík dorazí k okraji obrazovky, přesune se na opačnou stranu obrazovky, jakoby ji obešel (zachová si X nebo Y podle směru otočení – jako ve hře Snake). (1 bod)
- 7) V případě, že Baltík šlápne na žábu, zobrazí se nápis: „Prohrál jsi!“ „Počet sebraných třešní:“ (viz obrázek dole – písmo Arial velikost 20) a text bude doplněn počtem dosud sebraných třešní. Po stisku libovolné klávesy nebo tlačítka myši se program ukončí. (2 body)

