


Úloha 7 – kategorie B - do 12.února 2023

ukázka úlohy 7B - <https://youtu.be/oUjsADtfuC4>

Otevři si nový program v Baltíkovi a pojmenuj: „7B_JmenoPrijmeni“

1. Baltík = lyžař bude v 1. kole projíždět branky.

Otevři si editor pro malování – označený tužkou  a otevři PRÁZDNOU banku.
Namaluj si lyžaře ve 4 směrech, každý směr zkopíruj 5x.
Dále si nakresli 3 různé branky. **(2 body)**



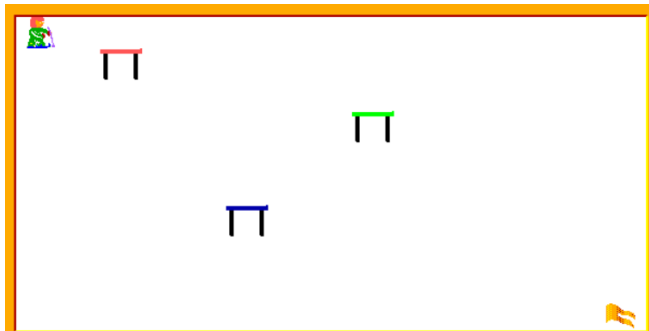
2. Vybarvi celou plochu bíle.

Pak umísti 3 branky NA SOUŘADNICE.

Do pravého dolního rohu umísti průhledně vlajku (předmět č.73)

Baltíka přeměň na lyžaře a umísti ho do levého horního rohu.

(3 body)



NÁPOVĚDA PRO SOUŘADNICE:

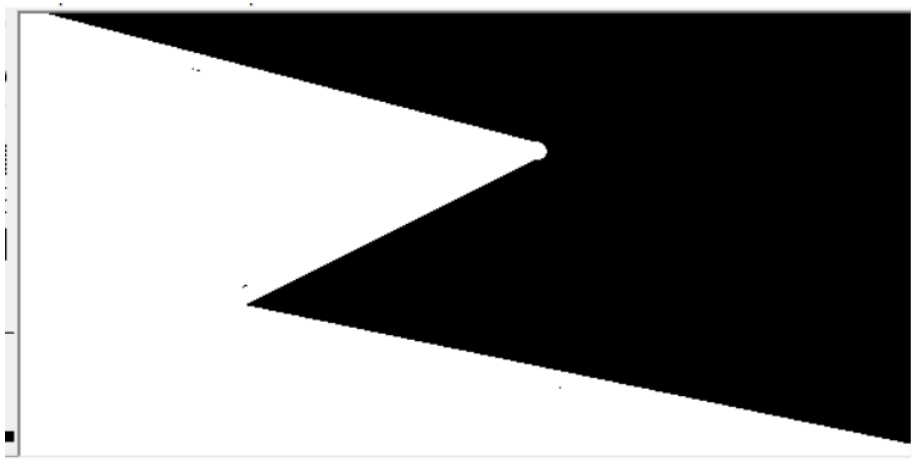
První číslo je X, druhé je Y.

	směr Y									
	↓									
směr X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	0
→	0	1	2	3	4	5	6	7	8	1
→	0	1	2	3	4	5	6	7	8	2
→	0	1	2	3	4	5	6	7	8	3
→	0	1	2	3	4	5	6	7	8	4
→	0	1	2	3	4	5	6	7	8	5
→	0	1	2	3	4	5	6	7	8	6
→	0	1	2	3	4	5	6	7	8	7
→	0	1	2	3	4	5	6	7	8	8

3. Baltíka = lyžaře ovládáme na šipky nebo na klávesy WSAD
 - Musí projet všechny 3 branky
 - Když projede 3 branky a stoupne na vlajku, následuje 2. level – objeví se obrázek **(4 body)**
4. **Opět** otevři malování, další prázdnou banku a nakresli si **po celé ploše** podobný obrázek
Obrázek uloži.



Přenes ho do programu – otevři nakreslenou banku - chytni a vlož do programu **(2 body)**



5. Pak pomocí animací (!!!) Baltík sjede kopec.



Počká 1000 ms a zmizí

(4 body)