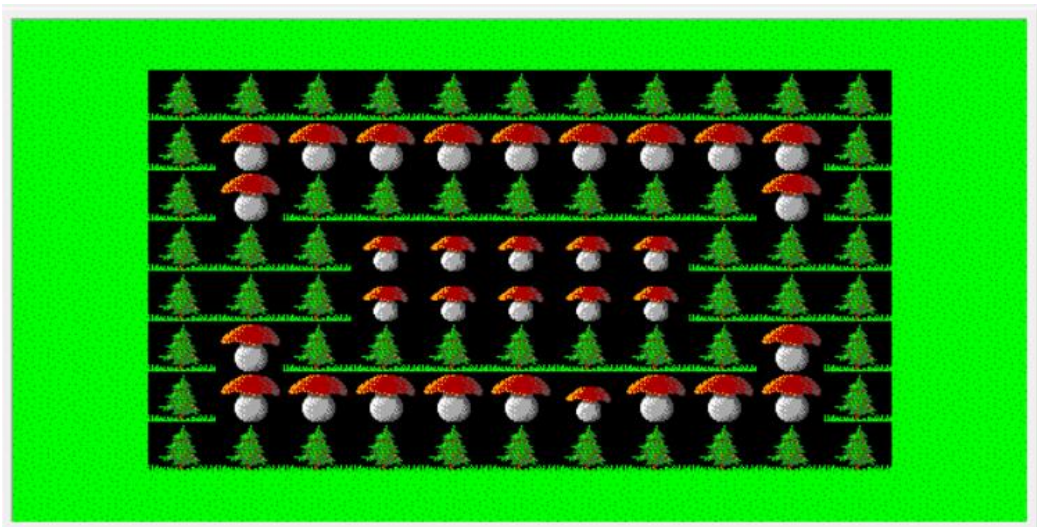


Úloha 2 – kategorie C - do 3. prosince 2023

<https://youtu.be/WBpIWSk9fsY>

1. Otevři si nový program, který nazveš 2C_JmenoPrijmeni (tvoje jméno a příjmení)
2. Otevři si scénu a vytvoř ji přesně podle obrázku. (tráva: 1122, velká houba: 8, malá houba: 3041)

(1 BOD)



3. Scénu vlož do programu a programuj:
 - Baltík bude neviditelný
 - Po stisku klávesy nebo tlačítka myši Baltík všechny malé houby uprostřed naráz zalije a všechny najednou vyrostou (předmět 8)
 - Zároveň se velké houby po straně naopak kvůli suchu zmenší (předmět 3045)
 - Pak zaprší a po 1 000 ms houby opět vyrostou (předmět 8)

(7 BODŮ)

4. Nakonec Baltík vyrazí na houby a projde celý les, každou houbu sebere a místo ní zasadí strom
 - Baltík bude viditelný
 - Po 1000 ms Baltík vyjde z levého dolního rohu
 - Rychlost bude 7, čarování bude s obláčkem
 - Všechny houby přemění na stromy. Je jedno, v jakém pořadí

(2 BODY)

5. **Bude se hodnotit přehlednost a efektivita programu**
Koeficient za přehlednost a efektivitu **od 1,00 do 2,00** (může 2x zvýšit počet bodů)

Program ulož jako bzip - [2C_JmenoPrijmeni.bzip](#)

[NÁVOD, JAK ZAZIPOVAT ÚLOHU](#)

[NÁVOD – JAK NÁHRÁT ÚLOHU DO BALTÍKOVIN](#)