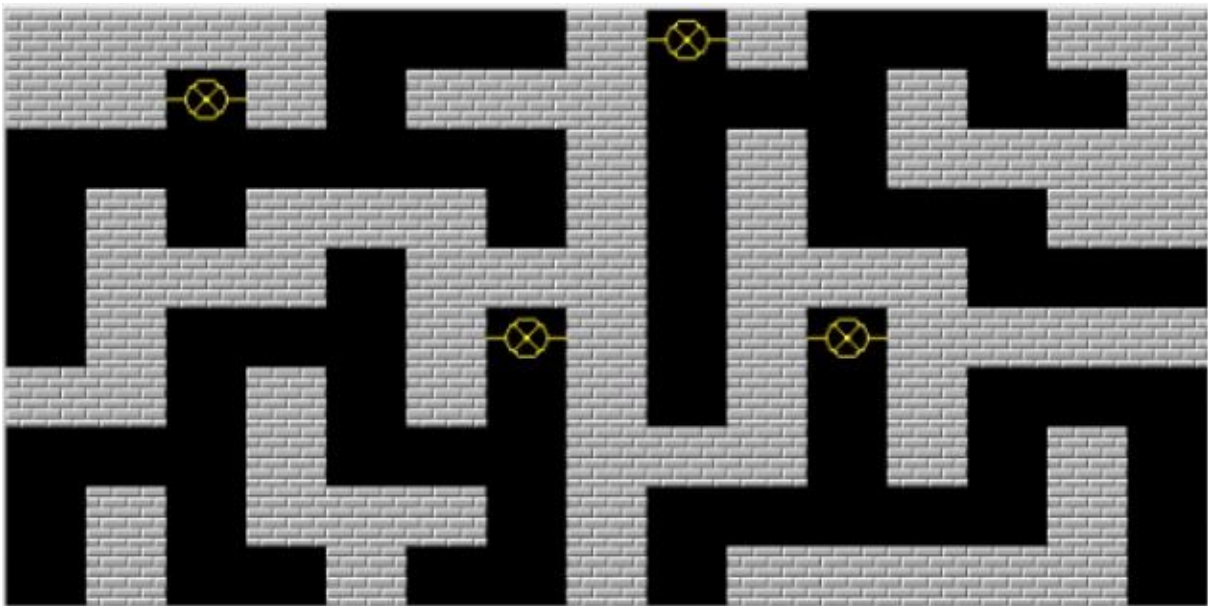


Úloha 8 – kategorie C - do 10. března 2024

https://youtu.be/YQI_uQVwdk4

1. Otevři si nový program, který nazveš 8C_JmenoPrijmeni (tvoje jméno a příjmení).
2. V Baltíkovi si ve scéně postavte stejné bludiště jako na obrázku:

(1 BODY)



3. Nyní už budeme programovat: nepoužíváme scény.
 - Baltík vykreslí na obrazovku **přesně 15 mincí**
 - Budou vykresleny **náhodně**
 - **!Mince musí být položeny pouze na prázdný blok!**

(3 BODY)

4. Baltík má rychlost 7, čaruje bez mráčku a ovládáme ho na šipky.
 - Nesmí chodit po zdech.
5. Žluté **předměty 4002** budou sloužit jako teleport, pokud Baltík stoupne na jeden z nich, bude **náhodně přemístěn na další** (jiný, než na kterém stojí).

(3 BODY)

6. Po spuštění programu se začne měřit čas.
 - Ten se vykreslí v pravém horním rohu ve formátu [mm:ss]
 - **12 minut, 34 sekund = 12:34**

7. Když stoupne na minci, sebere ji.

8. Na obrazovce, na souřadnicích 0,0 se bude zobrazovat:

„Počet sebraných mincí: X“

- X je počet sebraných mincí

(2 BODY)

9. Až bude mít Baltík posbírané všechny mince, obrazovka se smaže a objeví se scéna:

- Ve které bude nápis: „Gratuluji! Sebral jsi všechny mince za: [tvůj čas]“
- Využijte kreativitu, výsledkovou obrazovku navrhnete podle vašich představ.
Kreativita se bude cenit koeficientem.
- *Bude se hodnotit také přehlednost a efektivita programu. Koeficient za přehlednost a efektivitu od 1,00 do 2,00 (může 2x zvýšit počet bodů)*

(1 BOD)

Program ulož a pošli jako bzip – 8C_JmenoPrijmeni.bzip [NÁVOD, JAK](#)

[ZAZIPOVAT ÚLOHU](#)

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