


## Úloha 7 – kategorie A - do 31. března 2024

<https://youtu.be/PF9A7dXXXos>

1. Otevři si nový program, který nazveš 9A\_JmenoPrijmeni (tvoje jméno a příjmení)

2. BUDEME JENOM PROGRAMOVAT – režim Programovat, pokročilí

3. Úvod

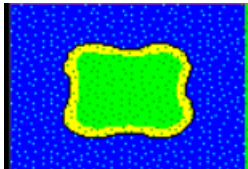
- Nejprve se před Baltíkem objeví nápis: v březnu je světový den vody
- Program čeká na stisk klávesnice nebo tlačítka myši (  )
- Nastavíme rychlost 7, čarování bez mráčku
- Pak se celá obrazovka postupně zaplní předmětem voda (č. 1147) – např.



**(2 BODY)**

4. Pokračování

- Program opět čeká na stisk klávesy nebo tlačítka myši
- Pak Baltík vyjde a někde postaví ostrůvek z banky 1



**(3 BODY)**

5. Hra

- Baltík bude přeměněný na ryбку (předměty č.10101 a další)
- bude stát v levém dolním rohu
- Budeme ho ovládat pomocí šipek (kurzorových kláves z klávesnice)
- když stiskneme na klávesnici šipku, Baltík se otočí v jejím směru a popojde
- Když přijde před zelené políčko na ostrůvku, vyčaruje na něj květinu (vyber si nějakou z banky 1)
- Pak Baltík ZMIZÍ

**(5 BODŮ)**

Program ulož a odešli jako bpr - [9A\\_JmenoPrijmeni.bpr](#)