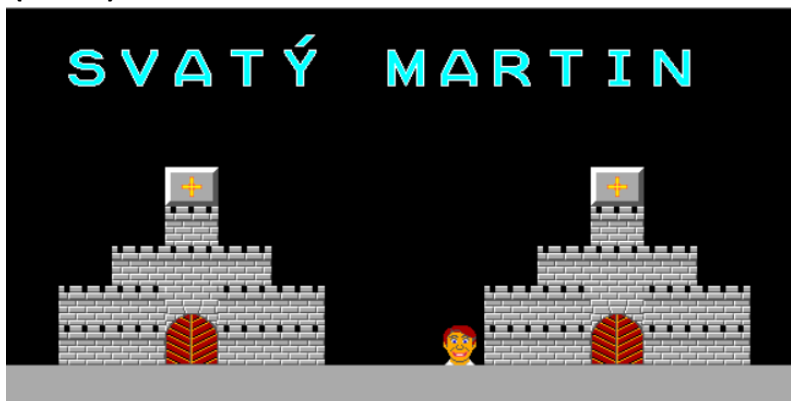


Soutěž 2024/2025

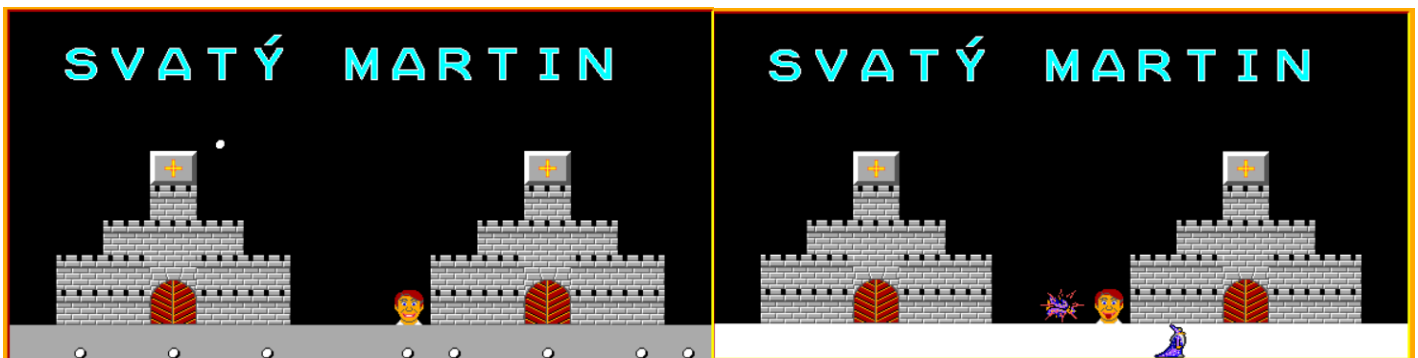
Úloha 1 – kategorie C - do 17. listopadu 2024

<https://youtu.be/PRKGPSwuT4E>

1. Otevři si nový program, který nazveš 1C_JmenoPrijmeni (tvoje jméno a příjmení)
11.listopadu je svátek svatého Martina; jeho nejznámější čin – když jednou potkal žebráka a neměl mu co dát, rozřal svůj plášť a dal mu polovinu.
2. Na Baltíkově ploše se objeví přesně stejný obrázek. Neskládej ve scéně, ale naprogramuj!
Předměty pro kostel, hlavu žebráka a šedou silnici jsou z banky 0,
písmena a kříž jsou z banky 2 (kříž je předmět č. 2100)
(3 BOD)



3. Program pokračuje po stisku klávesy nebo tlačítka myši:
 - a. Začne sněžit -
 - b. Kolmo dolů spadne náhodně 10 vloček – průhledný předmět č. 6015
 - c. Hned, jakmile dopadne poslední vločka, šedá cesta se přemění na bílou cestu
 - d. Po kliknutí myši Baltík přeměněný na starého Baltíka (předmět 9021 a další) vyjde z levých vrat a jde po bílé cestě doprava
 - e. Zastaví se na cestě jedno políčko před žebrákem
 - f. Žebrák prosí – třikrát se vystřídají předměty 3014 a 3015
 - g. Baltík dá žebrákovi polovinu pláště – na sobě průhledné předměty č. 8089 a 3114
 - h. Baltík odejde do vrat vpravo a tam zmizí



(7 BODŮ)

Snaž se, aby byl program co nejpřehlednější a co nejvíce efektivní
Budeme hodnotit efektivitu a přehlednost programu koeficientem od 1 do 2.

Program ulož a odevzdej do soutěže - [1B_JmenoPrijmeni.bpr](#)

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