

Úloha 2 – kategorie B – Odevzdejte do 3.12.2018

Úlohu pojmenujete ve stylu 2B_JmenoPrijmeni.bpr

- 1) Na začátku programu vytvořte „hlavičku“ z komentáře, kde bude napsáno vaše **jméno a příjmení, organizace, ve které se učíte Baltíka a kategorie**. (1 bod)
- 2) Baltíkovi nastavíme **rychlost 7 a čarování bez obláčku**. (1 bod)
- 3) Baltík vyčaruje domečky s plotem podle následujícího obrázku (použijte předměty z banky 0). (7 bodů)
- 4) Na konci programu Baltík čeká na stisk klávesy nebo tlačítka myši. (1 bod)

Nepoužívejte scény, pouze programujte!

Nezapomeňte na úpravu programu (komentáře, odsazení, co nejkratší program), za to jsou body navíc.



Jestli si chceš připomenout, jak se pracuje s cykly (opakování), podívej se do záložky Návody.