

Úloha 9 – kategorie A – Odevzdejte do 8.4.2019

Úlohu pojmenujete ve stylu A_JmenoPrijmeni.bzip

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. Poskládejte velkou jeskyni, malou jeskyni (předmět 2140) a jezírko (předmět 2145), tak jak je to na obrázku. Následně tam na libovolné pozici vložte 6 myšek s černým pozadím, 3 žáby s černým pozadím, 6 stromů a 4 listy. (2 body)



3. Baltík bude začínat uprostřed jeskyně, proměněný jako opice a bude mít rychlost 7. (1 bod)
4. Baltík se ovládá šipkami a nesmí vstoupit na kámen, jezírko nebo strom. (1 bod)
5. Když Baltík stoupne na myšku, tak myška uteče (animace) tou nejkratší přímou cestou do malé jeskyňky. Takže může přecházet i přes jiné předměty. Jakmile se tam dostane, tak zmizí a my můžeme ovládat Baltíka dál. (2 body)
6. Když Baltík stoupne na žabu, tak ta uteče do svého rybníčka. (2 body)
7. Jakmile Baltík zažene všechna zvířátka, tak se program ukončí. (1 bod)

Nezapomeňte na úpravu programu (komentáře, odsazení, používání závorek), za to jsou body navíc a odevzdávejte zazipovaný program.