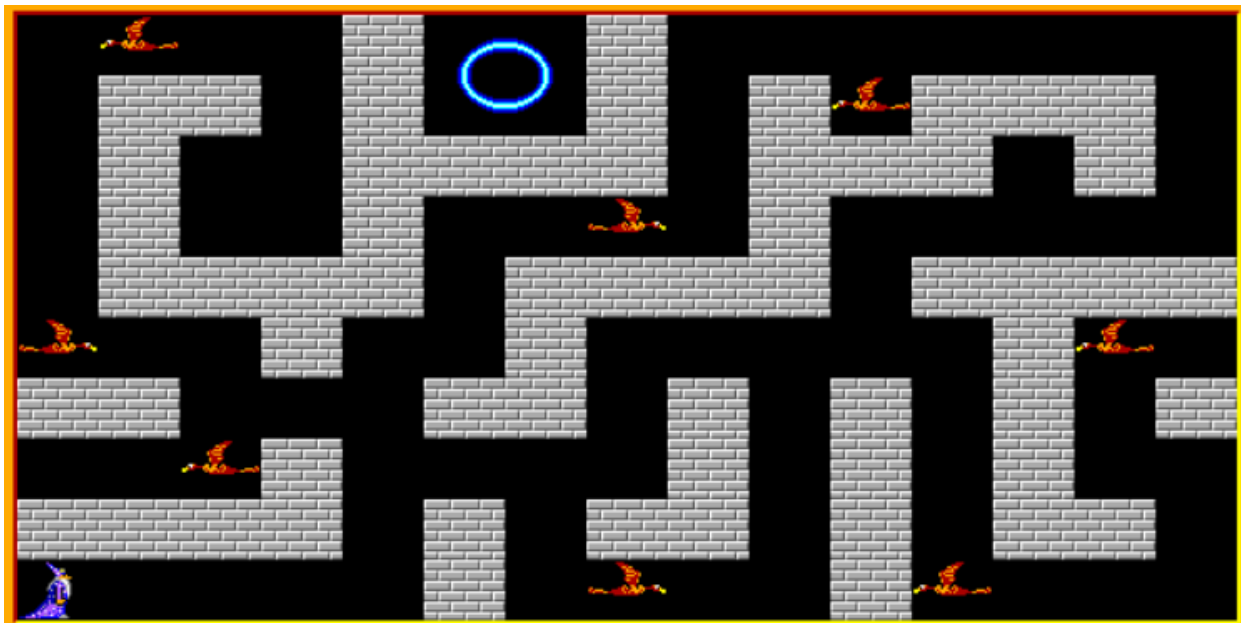


Úloha 9 – kategorie B – Odevzdejte do 8.4.2019

Úlohu pojmenujete ve stylu B_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 bludiště přesně, tak jak je vypadá na obrázku (kruh je z předmětů z banky 1). Baltík bude začínat v levém dolním rohu přeměněný na Baltazara. V bludišti se na místech, kde není žádný předmět náhodně objeví 7 ptáků. (1 bod)



3. Baltík se ovládá šipkami a nesmí vstoupit na zeď. Pohybuje se také rychlostí 7. (1 bod)
4. Když se Baltík dostane před ptáka nebo na něj vstoupne, tak pták uletí nejkratší možnou cestou doprostřed kruhu (animace). (3 body)
5. Pták musí při letu mávat křídly a také musí být otočen hlavou směrem k prostředku kruhu (pouze pravá a levá strana). (3 body)
6. Jakmile Baltík zažene všechny ptáky, tak se program ukončí. (1 bod)

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

