

## Kategorie C, D – odevzdejte do 21. ledna

Úlohu pojmenujete **5C\_JmenoPrijmeni.bpr** nebo **5D\_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) Načtete scénu (pro svoje potřeby si testovací scénu vytvořte, ale pak jí neodevzdávejte) (1 bod)
- 3) V bludišti se bude nacházet několik **zelených** polí (předmět 144 – nám neznámý počet, minimálně však 1, může jich být víc jako na obrázku). Na **všech** se Baltík postupně v libovolném pořadí **rovnu objeví**, a z každého tak bude začínat Baltíkova cesta bludištěm. (3 body)
- 4) **Z každého startu** pak Baltík sám (**nebude** ovládán uživatelem) projde neznámým bludištěm (složeno z předmětů 2, předmětů 144 – na zelená pole po startu nepůjde stoupnout). Cílem Baltíka je dorazit pokaždé na **fialové** pole (předmět 146). (4 body)
- 5) Po každém dorazení do cíle (fialová – předmět 146) bude Baltík čekat na stisk libovolné klávesy nebo tlačítka myši. Program končí po průchodu do cíle ze všech startovních polí. (1 bod)

*Odevzdávejte pouze soubory \*.bpr, scény nepřikládejte!*

