

Vodní cesta

- a. Na pracovní ploše se zobrazí bez použití scény pozadí podle obrázku. Baltík stojí také na pozici podle obrázku. Program čeká na stisknutí libovolné klávesy. **10 bodů**



- b. Po stisknutí této klávesy Baltík dojde na okraj můstku, skočí do vody, kde se promění v rybu (banka 10). Pomocí šipek se dá ryba ovládat, může se však pohybovat jen na políčkách s vodou. **10 bodů**



- c. Od okamžiku proměny Baltíka na rybu funguje počítadlo (banka 2) umístěné na pracovní ploše vpravo nahoře, které zapisuje počet pohybů (posunů na další políčko) ryby. **10 bodů**



- d. Pokud se ryba dotkne automatických dvírek (banka 8, předmět č. 8111), dvířka se otevřou a ryba bez stisku klávesy proplave dovnitř. Za rybou se dvířka opět zavřou a ryba je opět ovladatelná šipkami. Takto dvířka fungují oboustranně. **10 bodů**



- e. Když se ryba dostane k pravému okraji, pracovní plocha se vymaže a do středu plochy se napíše „LEVEL 2“ (banka 6 a 7). Program skončí po stisku libovolné klávesy. **10 bodů**



LEVEL 2