

## Drak

- a. Na spodní straně pracovní plochy se vyčaruje postupně 13 stromů (předmět č. 8), nad nimi další řady, vždy o dva stromy kratší, dokud nebude v poslední řadě pouze jeden strom.  
**10 bodů**

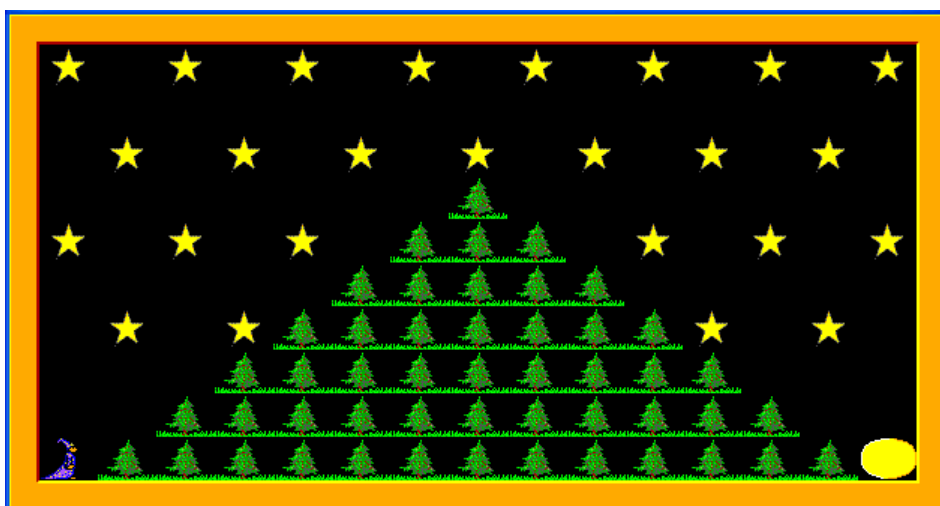


- b. Po vyčarování posledního stromu se na obloze začnou postupně objevovat hvězdy (banka 13, předmět č. 13056). Nejprve na levé straně kopce a potom na pravé, přesně podle obrázku.





Nakonec Baltík vlastnoručně vyčaruje v pravém dolním rohu pracovní plochy dračí vejce (banka 8, předmět č. 8123) a přejde do levého dolního rohu. **10 bodů**



c. Z vejce se vylíhne drak (obrázek krokodýla z banky 12). Po jeho vylíhnutí vejce zmizí a drak začne pomalu (to znamená pomaleji než je standardní rychlost Baltíka) lézt, dokud se svojí hlavou nedostane do středu dolního okraje pracovní plochy. **10 bodů**



- d. Baltík se promění v prince. Dojde před draka, zůstane stát a bude před drakem mávat mečem. Program se ukončí stiskem klávesy **E**. **10 bodů**

