

1. Houbař Baltík

- a. Baltík obejde obrazovku po spirále z levého dolního rohu. Na každé políčko vyčaruje trávu (banka č. 1, předmět č. 1122) a na výchozí a každé 7 políčko vyčaruje strom (předmět č. 12) tak, aby v jeho pozadí byla také tráva (banka č. 1, předmět č. 1122). **10 bodů**
- b. Baltík na náhodná místa vyčaruje 15 hříbků (předmět č. 8) a 15 muchomůrek (předmět č. 33). Houby nesmí přečarovat ani stromečky ani jiné už vyčarované houby. **10 bodů**
- c. Baltík ovládaný pomocí šipek (stisknutím klávesy šipky udělá krok ve směru šipky) sbírá hříbky tak, že přejde políčko s hříbkem. Výchozí rychlost je 6. Pokud přejde hříbek, ozve se cinknutí, pokud přejde políčko s jedovatou houbou, ta nezmizí, ale jeho rychlost se zpomalí o 1. Pokud klesne rychlost na 1, objeví se nápis „Toto už nerozchodím“ a po stlačení libovolné klávesy program skončí. V případě vysbírání všech hříbků se objeví nápis „GRATULUJEME“ „Jsi výborný houbař“, pod kterým se ukáže počet sesbíraných hříbků a čas sbírání (u všech nápisů typ písma Times New Roman, velikost 28, barva modrá). **10 bodů**

