

Kočár

- a. Baltík si vytvoří kočár podle obrázku. Kola mají celkový průměr 29 bodů, jejich obruče tvaru kružnic mají tloušťku dva body a v jejich středu jsou hvězdičky (banka 13, předmět č. 13056). Kola jsou spojená podlahou, která má tvar úsečky tlusté 3 body. Celková délka kočáru je 84 bodů. **10 bodů**



- b. Baltík se postaví na podlahu kočáru a bude jezdit po spodní části pracovní plochy od levého okraje k pravému a naopak. Kočár změní směr vždy, když se první kolo dotkne příčného okraje. Při pohybu kočáru se kola (hvězdičky uvnitř kružnic) točí příčným směrem a vždy při změně směru se změní i jejich směr otáčení. **20 bodů**



- c. Kočár bude měnit směr nejen při dosažení okraje pracovní plochy, ale i po stisku klávesy **K**. **10 bodů**