

### Część I: Temat: Baltie sceny, animacja, instrukcja warunkowa

11. Utwórz program, do którego Baltie wczyta scenę z dwupiętrowym domem (na każdym piętrze po trzy okna), podobną do pokazanej na rysunku 15. Zapisz program w pliku pod nazwą *dom.bpr*, a scenę pod nazwą *dom.s00*. Baltie zamieniony na dziewczynkę ma podejść do domu, otworzyć drzwi, wejść do środka i zniknąć. Drzwi mają się zamknąć (do drzwi zastosuj animowany przedmiot i wstaw numer **1** po **Przedmiocie animowanym**). Następnie Baltie ma zapalić wszystkie światła w oknach, zamienić słońce na księżyc, pokolorować scenę na ciemnoniebiesko i zgasić wszystkie światła. Następnie po szarej drodze ma podjechać z prawej strony samochód (czyli Baltie zamieniony na samochód) i wjechać do garażu (do drzwi garażowych zastosuj przedmiot animowany z banku **8** i wstaw numer **2** po **Przedmiocie animowanym**). Gdy samochód zatrzyma się pod drzwiami garażu (odwrócony do nas tyłem), drzwi powinny się otworzyć, samochód powinien wjechać i zniknąć, a drzwi garażowe zamknąć się. Na koniec Baltie powinien zapalić światło w dolnym oknie po prawej stronie.

Wskazówka: Polecenie otwierania drzwi garażowych:  **2**   



Rys. 15. Scena do programu – zadanie 11.

### Część II.

1. Wyślij swoją pracę na adres: [info.jutrosin@onet.pl](mailto:info.jutrosin@onet.pl)
2. W temacie wpisz swoje imię i nazwisko, klasa, data
3. Dołącz utworzone przez Ciebie pliki jako załączniki.

Powodzenia

Jacek Kubinka