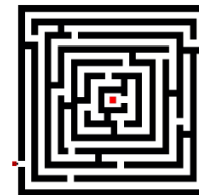


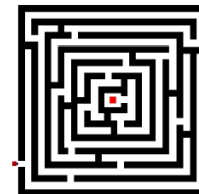
Bludiště



Otevřete si projekt Bludiště.
Úkolem je využít události
k dokončení rozpracovaného
projektu.
V projektu je připravené pozadí
(bludiště) a postava, která musí
bludištěm projít.

Naprogramujte postavu tak, aby její pohyb byl možný
ovládat pomocí šipek na klávesnici.

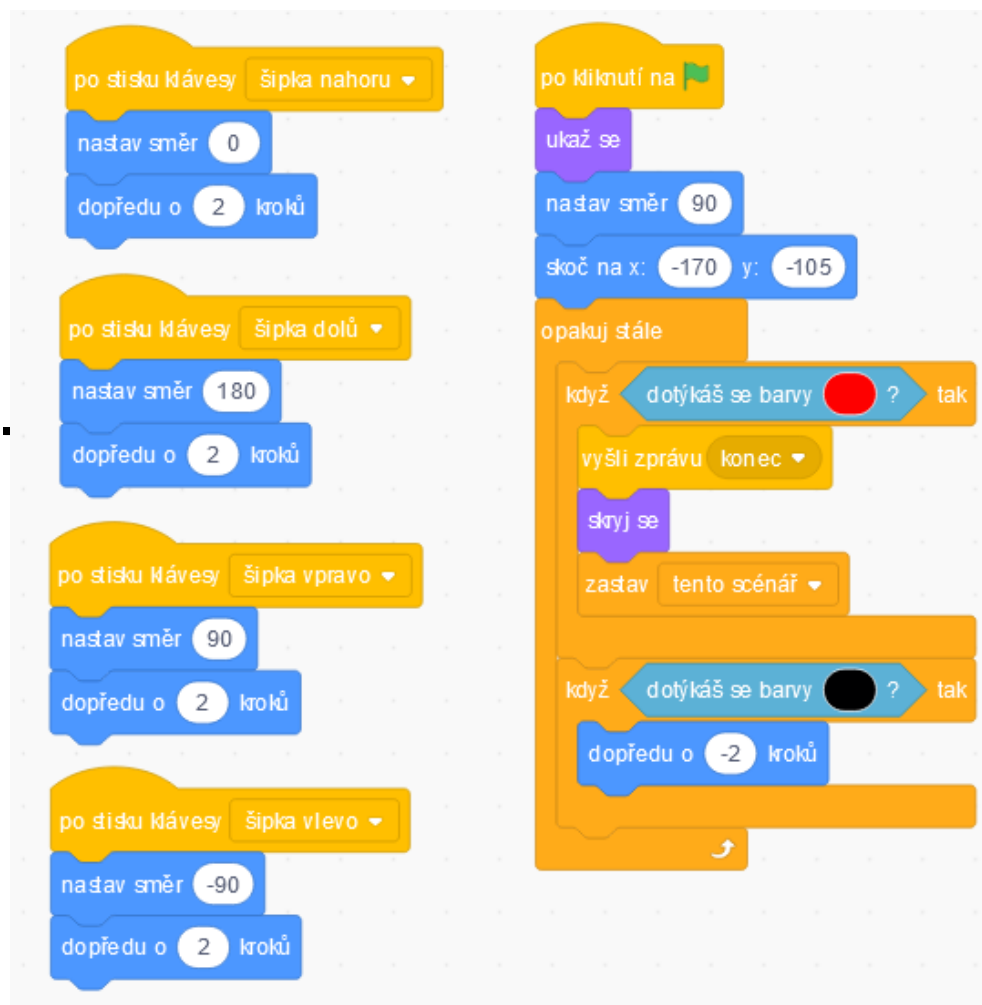
Bludiště – řešení



Postavu ovládáme šipkami.

Pro každou šipku musíme nastavit směr (↑ směr 0, ↓ směr 180, → směr 90, ← směr -90).

Bludištěm se budeme pohybovat pomalu, proto zvolíme pro pohyb dopředu o 2 kroky.



Zbývající část programu je už nastavena.