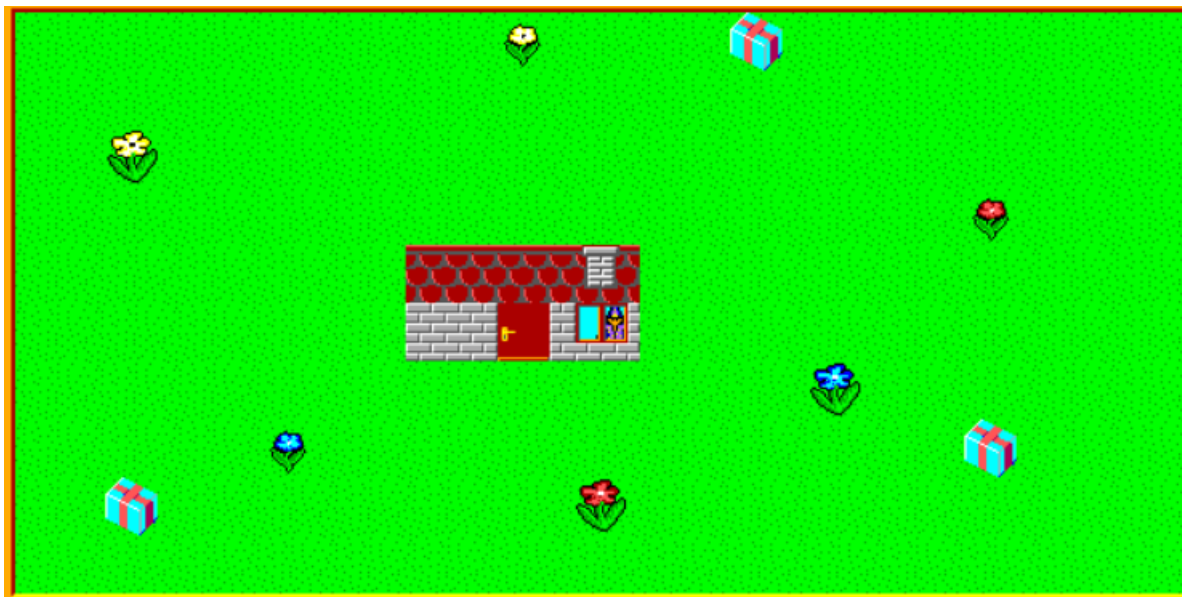


Dárky (20 bodů)

Blíží se Vánoce, a tak na krásně zelené louce začínají růst dárky. Na obrazovce se objeví louka z předmětů č.1122 se šesti květinami na libovolných místech (předměty č. 1124, 1125, 1126, 1139, 1140 a 1141), malým domečkem a třemi dárky, vše na libovolném místě. Malá nápověda: 🏠🎁🌸. Baltík je schovaný v domečku a kouká z okna.



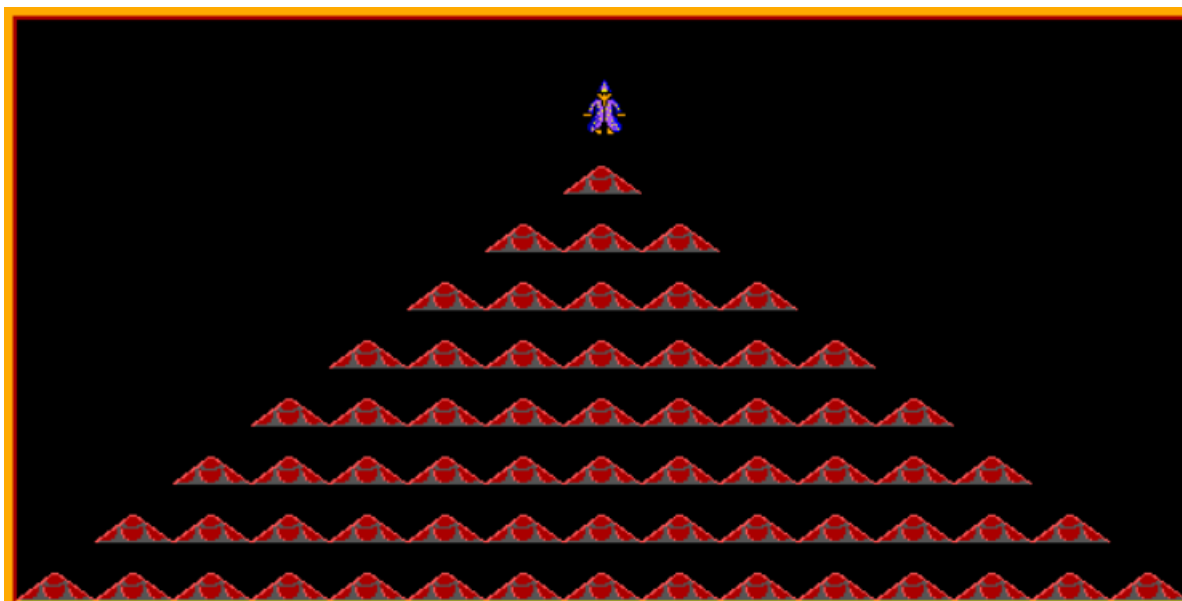
Po stisknutí libovolné klávesy vyjde Baltík z domečku (nebude tedy již koukat z okna) a dojde si pro dárek. Donese ho domu a zase si sedne za okno. Po třech sekundách si stejným způsobem dojde pro druhý a po dalších třech sekundách pro třetí dárek.

Nakonec napíše nad domeček libovolným způsobem nápis VÁNOCE.

Pyramida (30 bodů)

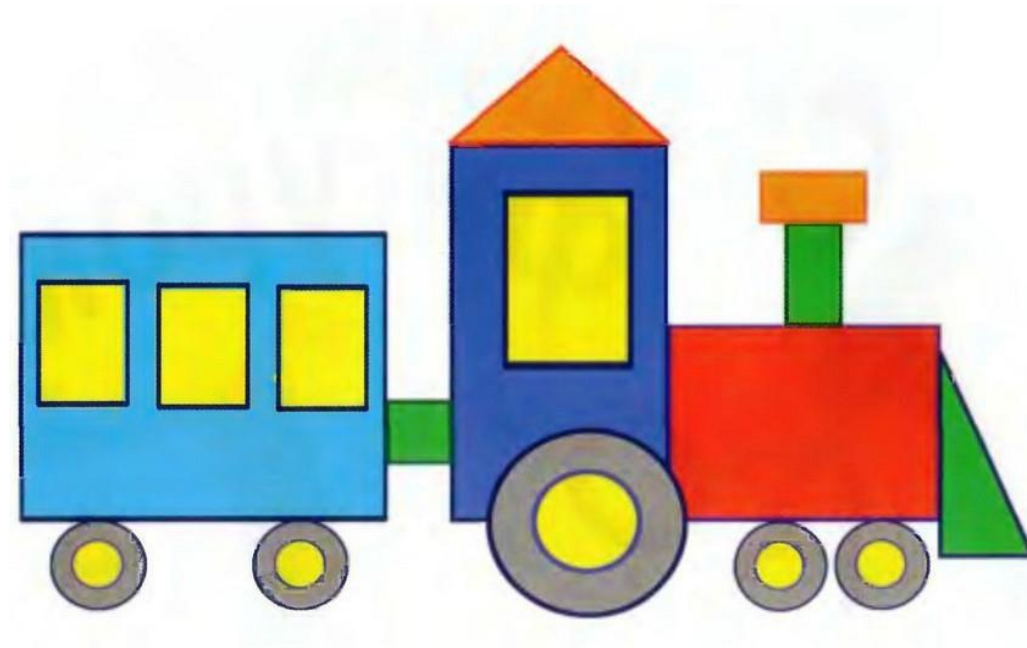
Napište program, který postaví pyramidu na obrázku, Baltík bude stát na vrcholu pyramidy natočen na jih.

Tato úloha bude hodnocena velmi netradičně. Hodnocení jsem si vypůjčil od pana Soukupa, autora Baltíka. Nejvíce bodů dostane ten, který v programu použije nejméně prvků (příkazů). Vůbec zde tedy nepůjde o přehlednost či efektivitu. Abyste prvky nemuseli pořád dokola počítat, najdete jejich počet v nabídce **Program – Statistika – Prvků**:



Vláček (40 bodů)

Napište program, který namaluje tento obrázek. Velikost volte tak, aby vláček vyplnil přibližně celou obrazovku.



Zdroj: <http://mskravare.cz/2020/05/geometricke-tvary/>

Eratosthenovo síto (50 bodů)

Napište program, který co nejnázorněji vysvětlí, jak lze pomocí tohoto algoritmu nalézt prvočísla. Poté se program zeptá na číslo a vypíše na obrazovku všechna prvočísla, která jsou menší než zadané číslo.

Podívat se můžete třeba sem: https://cs.wikipedia.org/wiki/Eratosthenovo_s%C3%ADto