- Napište program **"sídliště"**, Baltík vyčaruje 12 stejných domečků (okno, dveře, střechaú. A to tři řady po čtyřech domečcích. Zkuste to co nejjednodušším způsobem.

- Napište program **"tlačítka"**. Na obrazovce se objeví dvě tlačítka. V jednom bude napsáno "Popojdi" a ve druhém "Hříbek". pokud se klepne levým tlačítkem myši na tlačítko Popojdi, Baltík popojde. Pokud se klepne levým tlačítkem myši na tlačítko Hříbek, Baltík vyčaruje hříbek. Pokud se klepne jinam, nei se nestane.

- Napište program **"náhoda"**. Baltík vykreslí na obrazovce 5 obdéníků s tloušťkou čáry 5 bodů. Každý z nich bude mít jinou (náhodnou) barvu a výplň. Každý bude mít jinou (náhodnou) velikost a bude na jiném (náhodném) místě.

- Napište program **"stopky"** V pravém hrním rohu se odpočítává 15 sekund tak, že se tam po 1 sekundě budou měnit čísla od 15 do 0.

- Napište program **"počtář"**. Baltík se posupně zeptá na dvě čísla. potom vypíše jejich součet.
Kdo bude hotov, může tento program vylepšit tak, aby Baltík vymýšlel příklady na sšítání a zadával je na obrazovku. po zadání výsledku na klávesnici Baltík zkonbtroluje správnost a udělí známku