

## Úloha 1. – kategorie A – do 30.10.2017

Úlohu pojmenujte **1A\_JmenoPrijmeni.bpr** (jméno a příjmení soutěžícího)

1. Hlavička (1b)
2. Nastavte si rychlost 7 (1b)
3. Baltík bude čarovat bez obláčku (1b)
4. Baltík vyčaruje domeček přesně podle obrázku (7b):

