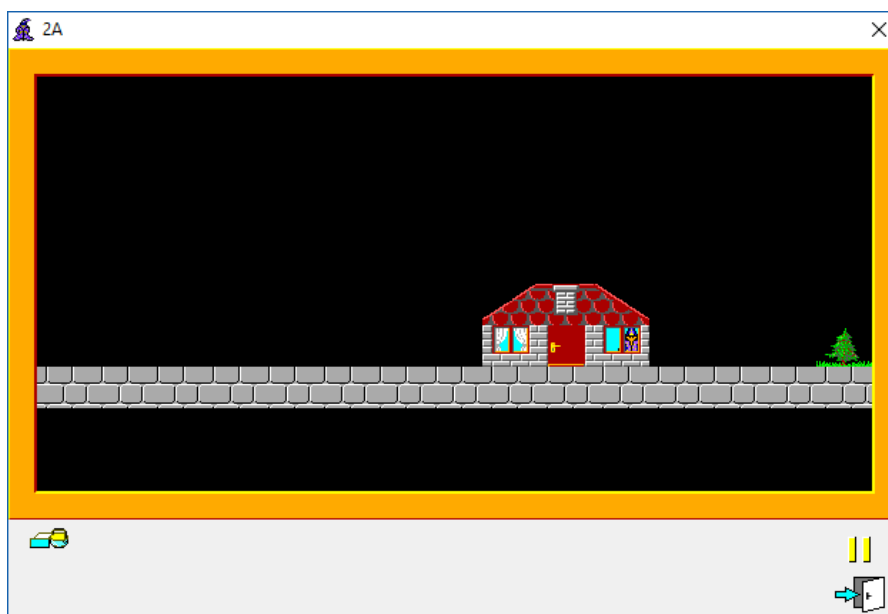


Úloha 3. – kategorie A – do 4. 12. 2017

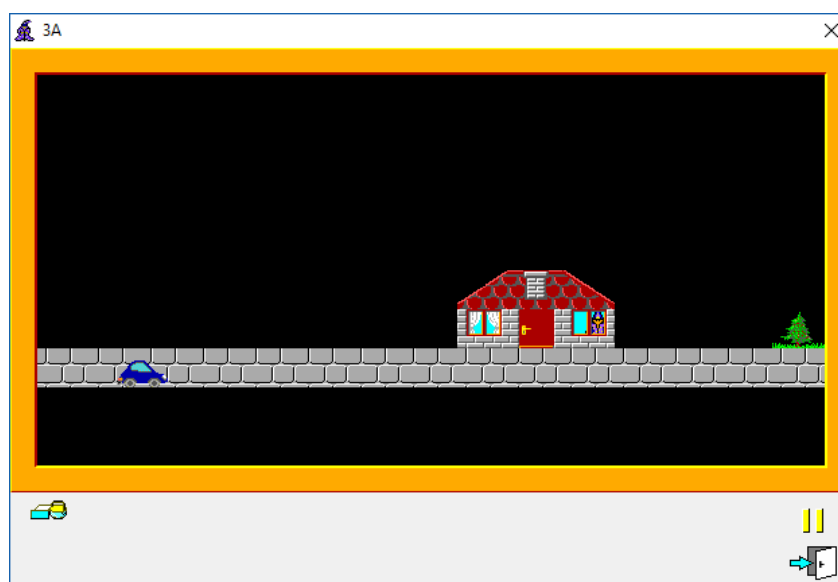
Úlohu pojmenujte **3A_JmenoPrijmeni.bpr** (jméno a příjmení soutěžícího)

Program bude navazovat na druhou úlohu.

1. Na obrazovce se objeví domeček přesně podle obrázku, Baltík je v domečku, program bude pokračovat po stisku klávesy (4b).



2. Baltíka půjde navštívit kamarád, na cestičce se objeví modré auto a dojede rychlostí 7 k domečku, program čeká na stisk (3b).



3. Auto zmizí a místo něj se objeví modrá postava z banky 9 (1b).



4. Baltíkovi pro radost vysází podél cesty houby a zmizí. Program končí stiskem klávesy (2b).

