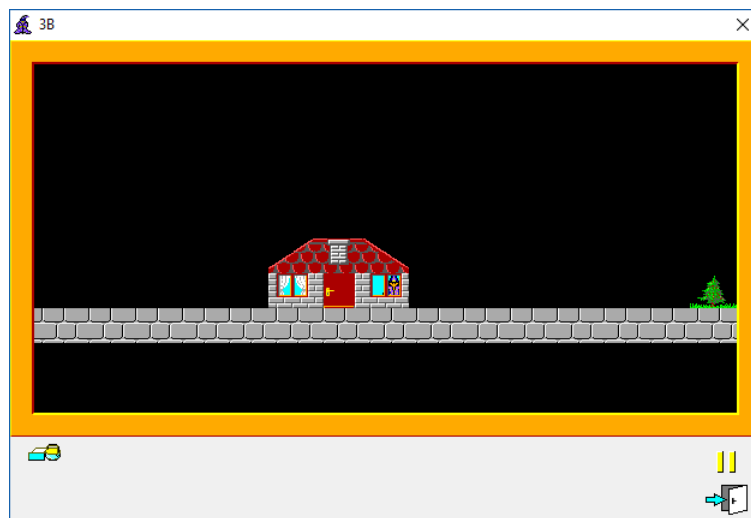


Úloha 3. – kategorie B – do 4. 12. 2017

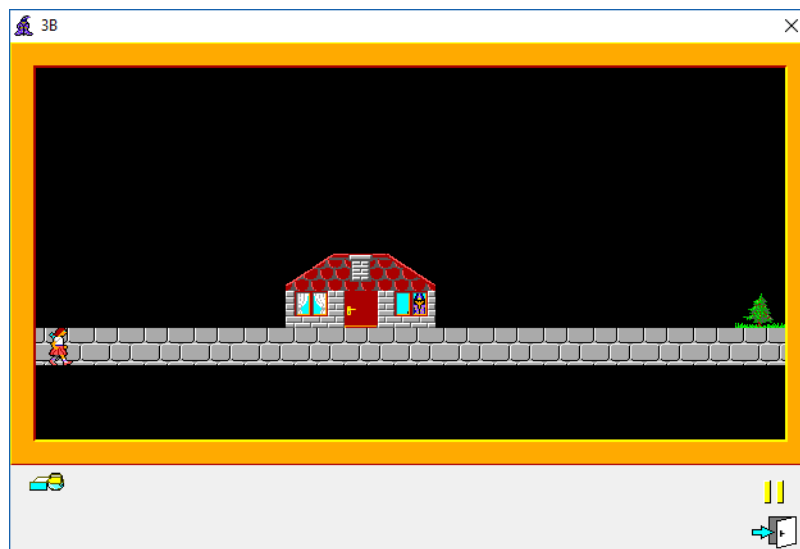
Úlohu pojmenujte **2B_JmenoPrijmeni.bpr** (jméno a příjmení soutěžícího)

Program může opět navazovat.

1. Na obrazovce se objeví domeček přesně podle obrázku, Baltík je v domečku (1b).



2. K Baltíkovi jde rychlostí 5 na návštěvu kamarádka (1b)



3. Cestou sází kytičky přesně podle obrázku, vedle domku vyčaruje prázdnou lavičku (4b).
4. Dojde ke dveřím a 3x zabouchá na Baltíka – pípnutí (zkuste si za pípnutí dát nějaké číslo), program počká na stisk. (2b).



5. Kamarádka zmizí, Baltík otevře dveře a sedne si na lavičku, po dalším stisku program končí (4b).