

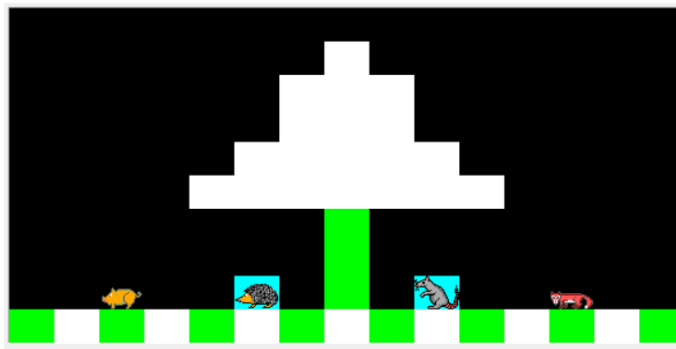
Soutěž 2022/23

Úloha 4 – kategorie A - do 1. ledna 2023

ukázka úlohy 4A - <https://youtu.be/iAZPo1qtiw4>

1. Otevři si program Baltík - režim **PROGRAMOVAT** – pokročilý a nazvi ho: 4A_JmenoPrijmeni (opět tvoje jméno a příjmení).
2. O Vánocích nemyslíme jen na své blízké, ale můžeme obdarovat i zvířátka v lese.
3. Otevři si scénu (klikni na domeček) - a ve scéně si sestav **STEJNÝ OBRÁZEK**. Světle zelené a bílé obdélníky jsou z banky 0. Zvířátka z banky 12.

(2 body)

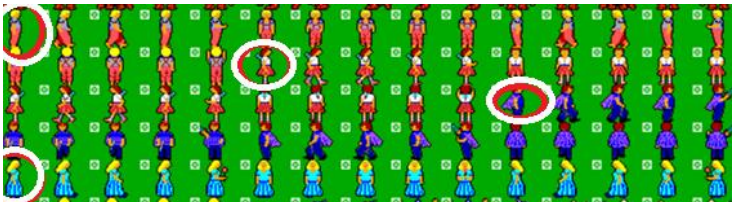


4. Pak scénu **uložíme** kliknutím na **červenou šipku** a přeneseme do programu. Baltíka budeme měnit na různé postavičky **Z BANKY 9!!** –Takto se mění postavička:



Vždy vyber **PRVNÍ** obrázek postavičky z banky 9.

(3 body)



5. Postupně vyjde zleva: kluk, dívka, modrý panáček a dívka v modrých šatech. Postavička dá dárek před zvířátko, otočí se a **odejde zpět doleva**. Na konci dívka zmizí.

(5 bodů)



Program ulož a dále ho znovu ulož jako **bzip**.!!!! - a pošli ve formátu **bzip**
[VIDEONÁVOD](#)