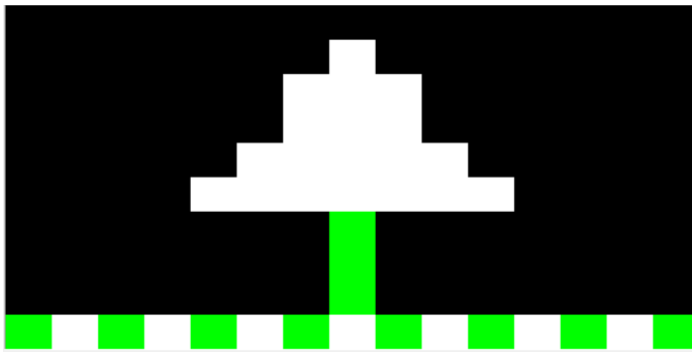


Úloha 4 – kategorie B - do 1. ledna 2023

ukázka úlohy 4B - <https://youtu.be/-vOVBTGaPtE>

Otevři si nový program v Baltíkovi a pojmenuj: „4B_JmenoPrijmeni“


1. Otevři si scénu (klikni na domeček) - a ve scéně si sestav STEJNÝ OBRÁZEK.
Světle zelené a bílé obdélníky jsou z banky 0. **(1 bod)**



Ulož scénu!! (červená šipka) a přenes do programu.

2. Baltík bude **neviditelný**, rychlostí 7, bez mráčku, vyčaruje PRŮHLEDNĚ 4 zvířátka z banky 12. **(2 body)**



3. Pak Baltíka přeměníme na starého Baltíka z banky 9  a budeme ho ovládat na šipky:

když zmáčkneš na klávesnici kurzorovou šipku, Baltík se otočí v jejím směru a popojde. NÁPOVĚDA..... udělej do všech 4 směrů.

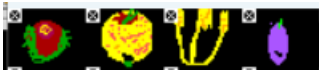


nezapomeň na konci cyklu dát příkaz „vysypat frontu kláves“ pro lepší ovládání .



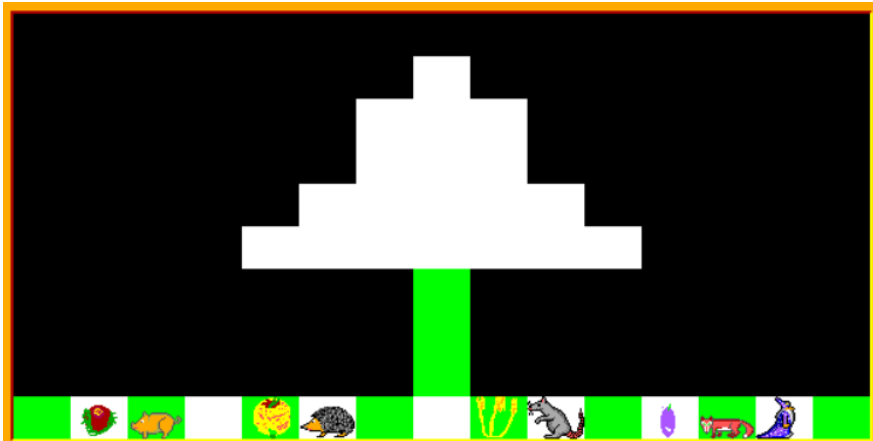
(2 body)

4. Vymysli další příkazy s podmínkami:
 když Baltík dojde ke zvířátku vyčaruje **PŘED NĚJ DÁREK**.
 Dárek si musíš nakreslit – může to být kaštan, jablko, obilí, švestka.



Po stisku klávesy K se program ukončí.

(4 body)



5. Přidej do programu komentáře – do šedivého obdélníku napiš, co se v programu děje. Např.: ovládání Baltíka

(1 body)



!!!Program musíte ZAZIPOVAT – a odeslat ve formátu: 4B_JmenoPrijmeni.bzip - VIDEONÁVOD!!!

