

Úloha 4 – kategorie C - do 1. ledna 2023

ukázka úlohy 4C - <https://youtu.be/dUqWhQ49ni8>

1. Otevři si nový program v Baltíkovi a pojmenuj: „4C_JmenoPrijmeni“
2. Je advent. Na Baltíkově ploše se **najednou** objeví přesně stejný obrázek.
(naprogramuj, NEPOUŽÍVEJ SCÉNU)
Baltík stojí v levém dolním rohu a čeká na stisk klávesy nebo tlačítka myši. („čekáček“)
Použité předměty: písmena jsou z banky 0. **(2 body)**



3. Baltík se bude pohybovat rychlostí 7 s obláčkem.
 - a. udělá náhodný počet kroků od 1 do 13
 - b. vyčaruje zvířátko
 - c. hned se přesune o řádek výšeV dolních 4 řadách to budou prasátka (předmět 12 080)
V ostatních řadách ptáci (předmět 12 094)
takto vyplní všechny řády **(3 body)**



4. Zvířátkům budeme dávat dárky.
Když klikneme myší na zvířátko, objeví se před ním dárek
před ptáčkem zrní - (předmět 8137)
před prasátkem kaštan – musíš si ho nakreslit.
jakmile rozdá všem dárky, program počká přesně 2 sekundy – použij



a sám se ukončí.

(3 body)



Za přehlednost a efektivitu opět můžete získat **2 body!!!!**