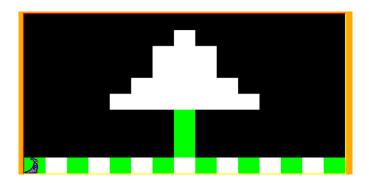
Úloha 4 – kategorie C - do 1. ledna 2023

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 výše

V 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!!!!**