

Soutěž 2022/23

Úloha 6 – kategorie A - do 29. ledna 2023

ukázka úlohy 6A - https://youtu.be/lnx_xWon1DY

1. Otevři si program Baltík - režim **PROGRAMOVAT** – pokročilý a nazvi ho: 6A_JmenoPrijmeni (opět tvoje jméno a příjmení).
2. Otevři si scénu (klikni na domeček) - a ve scéně si sestav **STEJNÝ OBRÁZEK**.
Tvary jsou z banky 1, písmena z banky 2, světle modré obdélníčky je předmět 145
(4 body)



Pak scénu uložíme kliknutím na červenou šipku a přeneseme do programu.

3. Baltíka přeměníme na kluka nebo holku z banky 9. Postavička půjde **RYCHLOSTÍ 7** a dá známky. **Nemusí to být jedničky.**
(3 body)



4. Pak se Baltík otočí doprava, **ZMĚNÍ RYCHLOST NA 3** a oslaví své vysvědčení – objeví se postupně tři výbuchy z banky 3.



(3 body)

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