

Úloha 6 – kategorie B - do 29. ledna 2023

ukázka úlohy 6B - <https://youtu.be/Eeo0QbnE8iM>

Otevři si nový program v Baltíkovi a pojmenuj: „6B_JmenoPrijmeni“

1. Ve scéně si sestav STEJNÝ OBRÁZEK.

Tvary jsou z banky 1, písmena z banky 2, světle modré obdélníčky je předmět 145. Zelená šipka je z banky 11 – předmět č. 11 074 . Uložíme, přeneseme do programu.
(2 body)



2. Baltík půjde rychlostí 7, bude přeměněný na kluka nebo holku z banky 9.

Budeme ho opět ovládat šipkami jako v minulém programu.

- Když zmáčkne na klávesnici kurzorovou šipku, Baltík se otočí v jejím směru a popojde. (nebo si můžeš zvolit ovládání klávesami WSAD)
- Baltík bude dávat známky a to následovně: když bude před modrým obdélníčkem a stiskneme klávesu „1“, objeví se místo modrého obdélníčku

„1“. Podobně to bude se známkami 2,3,4,5.

- Když dá všechny 3 známky a půjde před zelenou šipku, ocitne se v **další scéně**. (opět musíme pracovat s proměnnými = se šuplíky)



- Opět oznámkuje všechny předměty a po 2000 ms se program sám ukončí .



(8 bodů)

!!!Program musíte ZAZIPOVAT – a odeslat ve formátu: 5B_JmenoPrijmeni.bzip - [VIDEONÁVOD!!!](#)

