

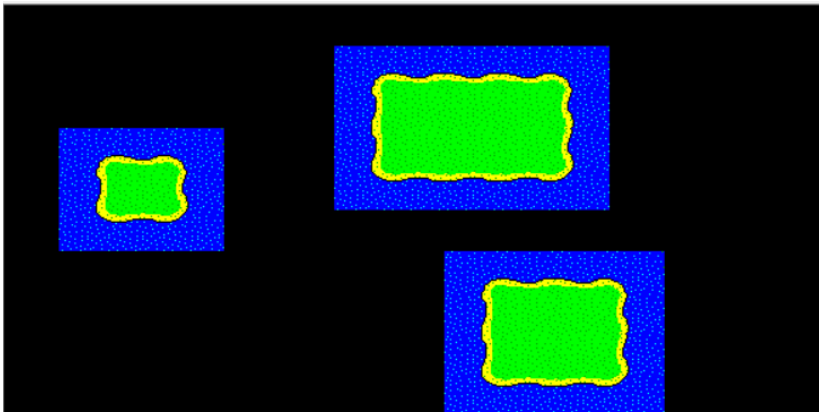
Soutěž 2022/23

Úloha 9 – kategorie A - do 19. března 2023


ukázka úlohy 9A - <https://youtu.be/KCM1dc8MIHU>

1. Otevři si program Baltík - režim **PROGRAMOVAT** – **pokročilý** a nazvi ho: 9A_JmenoPrijmeni (opět tvoje jméno a příjmení).
2. Otevři si scénu (klikni na domeček) - a ve scéně si sestav **PODOBNÝ OBRÁZEK**, ve kterém budou 3 ostrůvky z banky 1 .

(3 body)



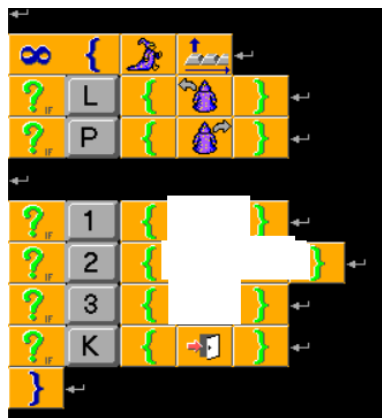
Pak scénu uložíme kliknutím na červenou šipku a přeneseme do programu.

3. Baltíka přeměníme na MEDVÍDKA z banky 10.
 - Budeme medvídko **CVIČIT A UČIT KOUZLŮM**
 - Budeme ho ovládat z klávesnice 
4. Baltík = medvídek půjde sám rychlostí 5 **BEZ MRÁČKU** podle těchto pravidel:
 - Když na klávesnici stiskneme L, otočí se **DOLEVA**
 - Když na klávesnici stiskneme P, otočí se **DOPRAVA**
 - Když na klávesnici stiskneme 1, otočí se **kolem dokola**
 - Když na klávesnici stiskneme 2, tak něco **vyčaruje**
 - Když na klávesnici stiskneme 3 – vymysli, co by mohl udělat
 - Když na klávesnici stiskneme K, program se **ukončí**

(1 bod)

(6 bodů)

NÁPOVĚDA:



Kde najdeme klávesy:

