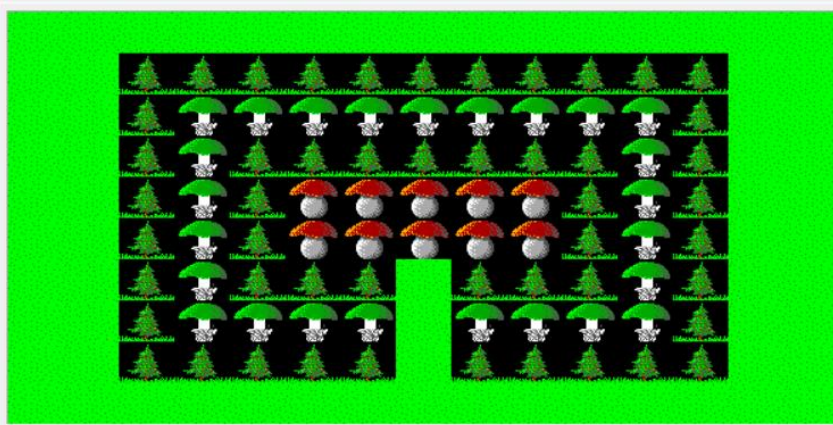



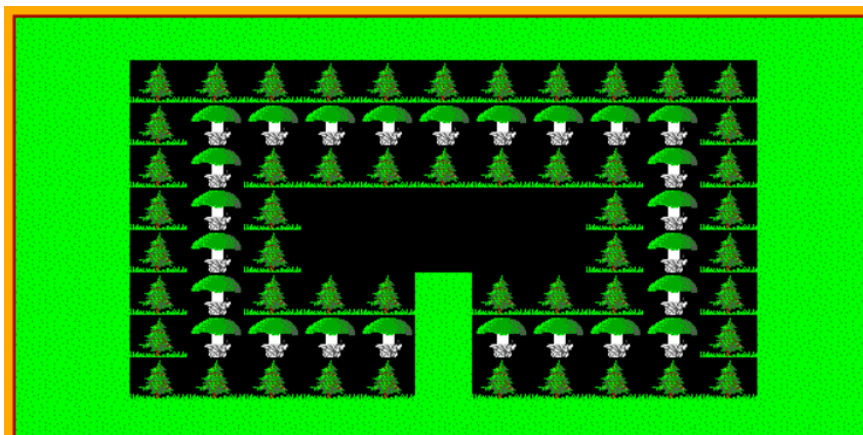
## Úloha 2 – kategorie A - do 3. prosince 2023

<https://youtu.be/aXC1nHiiVRM>

1. Otevři si program Baltík - režim PROGRAMOVAT – pokročilý.
2. Otevři si nový program, který nazveš 2A\_JmenoPrijmeni (tvoje jméno a příjmení) a hned si ho uloži (červená šipka)
3. **Otevři si scénu (klikni na domeček),** ve scéně si sestav STEJNÝ obrázek  
předměty pro houby a stromy jsou z banky 0,  
zelená tráva je z banky 1 – předmět č. 1122. **(3 BODY)**



4. Pak scénu **uložíme kliknutím na červenou šipku a přeneseme do programu.**  
Budeme programovat
  - a. Čarování bude bez mráčku 
  - b. Baltík vyjde ze svého stanoviště
  - c. Půjde po zelené cestičce až k hřibům
  - d. Sebere všechny hříby (je jedno, v jakém pořadí)
  - e. Vráť se opět po zelené cestičce do svého výchozího bodu
  - f. Zmizí**(7 BODŮ)**



Program ulož a odešli jako bzip - [2A\\_JmenoPrijmeni.bzip](#)

[NÁVOD, JAK ZAZIPOVAT ÚLOHU](#)

**NÁVOD – [JAK NÁHRÁT ÚLOHU DO BALTÍKOVIN](#)**