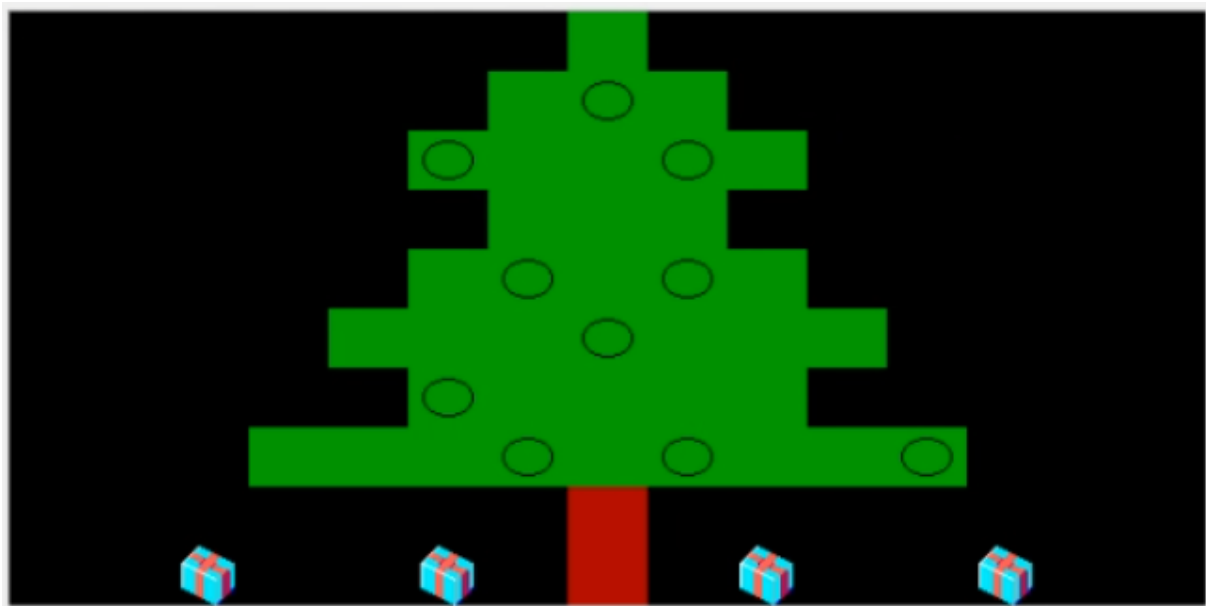


Úloha 4 – kategorie A - do 7. ledna 2024

<https://youtu.be/dj40HCOL4I8>

1. Otevři si nový program, který nazveš 4A_JmenoPrijmeni (tvoje jméno a příjmení)
2. Otevři si scénu a sestav STEJNÝ obrázek
předměty: strom 136, ozdobička 11038, dárek 25

(2 BODY)



3. Nakrelete 4 věci, které si přejete od Ježíška Baltíkovi do malování:



4. Dále už nepoužíváme scény a vše programujeme
 - Baltík bude neviditelný.
 - Po stisku klávesy nebo tlačítka myši se zviditelní a dojde k prvnímu dárku
 - Ten rozbalí (objeví se tam první dárek, který jste namalovali)
 - Půjde dál a obejde tak všechny další dárky
 - Až rozbalí všechny dárky, půjde na okraj obrazovky a zmizí

(8 BODŮ)

- Program čeká na stisk klávesy nebo tlačítka myši.

Program ulož a pošli jako bzip - **4 A_JmenoPrijmeni.bzip**

[NÁVOD, JAK ZAZIPOVAT ÚLOHU](#)

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