

Úloha 5 – kategorie A - do 21. ledna 2024

<https://youtu.be/RqPzHzMHQSw>

1. Otevři si program Baltík - režim PROGRAMOVAT – pokročilý.
2. Otevři si nový program, který nazveš 5A_JmenoPrijmeni (tvoje jméno a příjmení)
3. **Otevři si scénu**, ve scéně sestav STEJNÝ obrázek
předměty: mraky (předmět č. 68), hvězdy (předmět č. 65),
písmena a čísla z banky č.2, cesta – předmět č. 4 021 a č. 4 041

(3 BODY)



4. Pak scénu **uložíme a přeneseme do programu**.
Budeme programovat
 - a. Čarování bude bez mráčku, rychlostí 7
 - b. Baltíka přeměníme na kluka nebo holku (banka 9)
 - c. Baltík jde po cestě, vyjde vždy na značku a nad ní napíše přání
 - d. Přání napíše podle toho, co si přeješ nejvíc v příštím roce
 - e. Přání bude napsané pokaždé jinou barvou



- f. Baltík odejde doprava a zmizí
- g. **Pak zmizí také najednou všechna přání**
(7 bodů)

Program ulož a odešli jako bzip - 5A_JmenoPrijmeni.bzip

[NÁVOD, JAK ZAZIPOVAT ÚLOHU](#)

NÁVOD – JAK NÁHRÁT ÚLOHU DO BALTÍKOVIN