


Úloha 6 – kategorie A - do 4. února 2023

<https://youtu.be/FVYRlTs8l9I>

1. Otevři si nový program, který nazveš 6A_JmenoPrijmeni (tvoje jméno a příjmení)
2. V Baltíkovi si do scény postavte stejné domečky jako na obrázku, přidejte Baltazara (předmět 12 001)

(4 BODY)



3. Dále už nepoužíváme scény a vše programujeme
 - Baltík chodí **rychlostí 6** a čaruje bez mráčku
4. Po stisku klávesy nebo tlačítka myši  Baltík vyjde ze dveří školy a po cestě dojde až k malému domečku nalevo
5. Otočí se směrem k Baltazarovi a vyčaruje před něj své vysvědčení (předmět 11045) **se zelenou průhledností**.
6. Po stisku klávesy nebo tlačítka myši se pak program ukončí.

(6 BODŮ)

Program ulož a pošli jako bzip - **6A_JmenoPrijmeni.bzip**

[NÁVOD, JAK ZAZIPOVAT ÚLOHU](#)

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