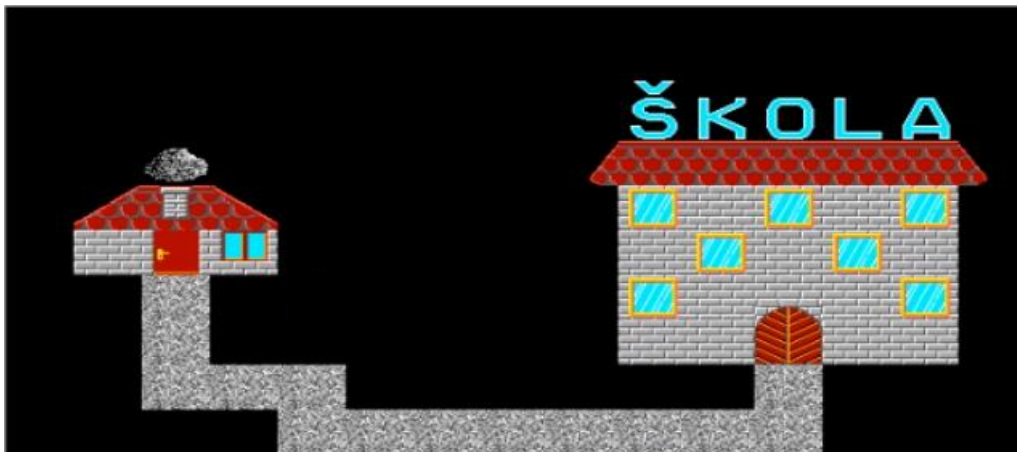


Úloha 6 – kategorie B - do 4. února 2024

<https://youtu.be/BKkXHFX9ZvU>

1. Otevři si nový program, který nazveš 6B_JmenoPrijmeni (tvoje jméno a příjmení)
2. V Baltíkovi si ve scéně postavte stejné domečky jako na obrázku

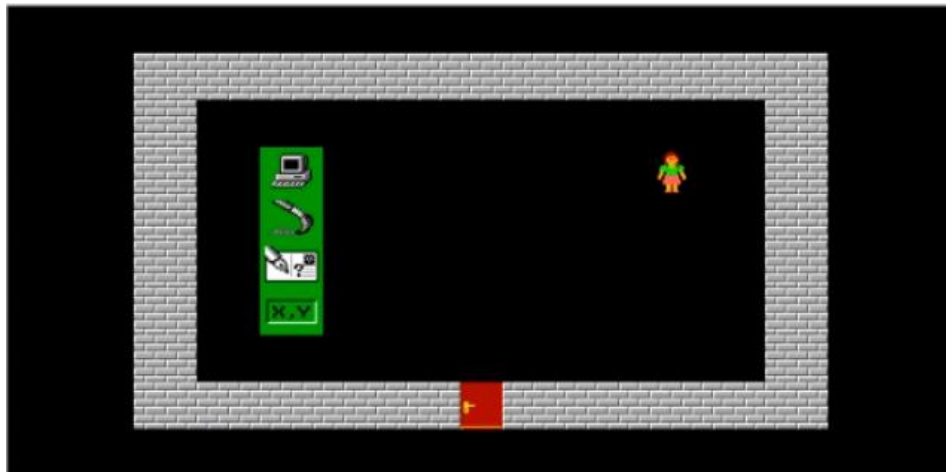
(2 BODY)



3. Baltík má rychlost 7 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, otevře si dveře a vejde dovnitř.

(3 BODY)

5. Nyní si opět postavte další scénu podle obrázku.



6. Vejde dveřmi na souřadnicích 7,8.
7. Baltík půjde před počítač a vyčaruje známku, kterou si myslíte, že dostanete vysvědčení z informatiky. Pak půjde dolů a vyčaruje známky i u ostatních předmětů (výtvarka, čeština, matematika).

8. Nakonec dojde před maminku a program po stisku klávesy nebo tlačítka myši skončí.

(5 BODŮ)

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

[NÁVOD, JAK ZAZIPOVAT ÚLOHU](#)

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