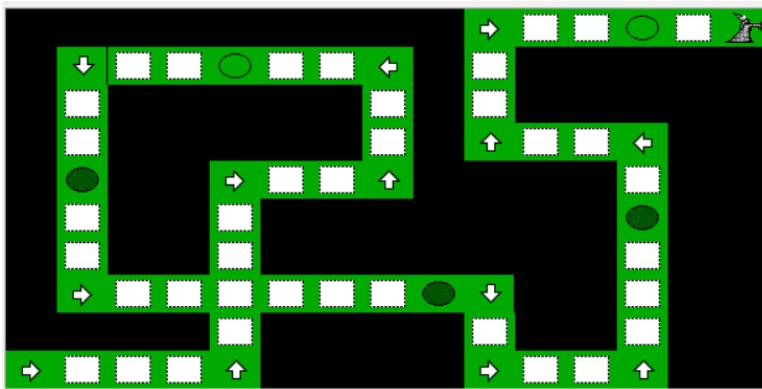


Úloha 7 – kategorie A - do 25. února 2024

<https://youtu.be/SUyqUSctKvI>

1. Otevři si nový program, který nazveš 7A_JmenoPrijmeni (tvoje jméno a příjmení)
2. Baltík bude sbírat poslední špinavé sněhové koule a pak z nich postaví krásného sněhuláka
3. Ve scéně si postav STEJNÝ OBRÁZEK, všechny předměty jsou z banky 11.
Číslo předmětů - 11038, 11039, 11073 ... **(3 BODY)**



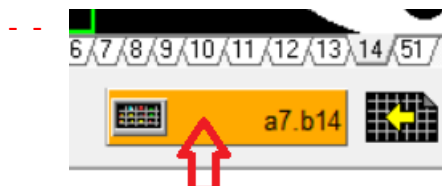
4. Budeme pracovat s podmínkami
 - Připravíme si nekonečný cyklus, ve kterém Baltík stále půjde rychlostí 7
 - Když stoupne na předmět, vykoná nějaký příkaz
 - Např.: když stoupne na šipku vlevo, otočí se doleva



- V PROGRAMU PŘIPRAV PŘÍKAZY:
 - Když Baltík stoupne na šipky, otočí se podle jejich směru
 - Když stoupne na koule, sebere je (vyčaruje místo nich zelený předmět)



- Když stoupne na zeleného čaroděje Baltíka, objeví se po celé obrazovce velký sněhulák
- **Sněhuláka si nakresli v nové bance a pak ji celou přenes do programu**



- - **klikni myší na označenou část a přenes do programu**

(7 BODŮ)

PROPRACOVANÁ kresba sněhuláka bude hodnocena 1 – 3 body navíc

Program ulož a odešli jako bpr - [7A_JmenoPrijmeni.bzip](#)