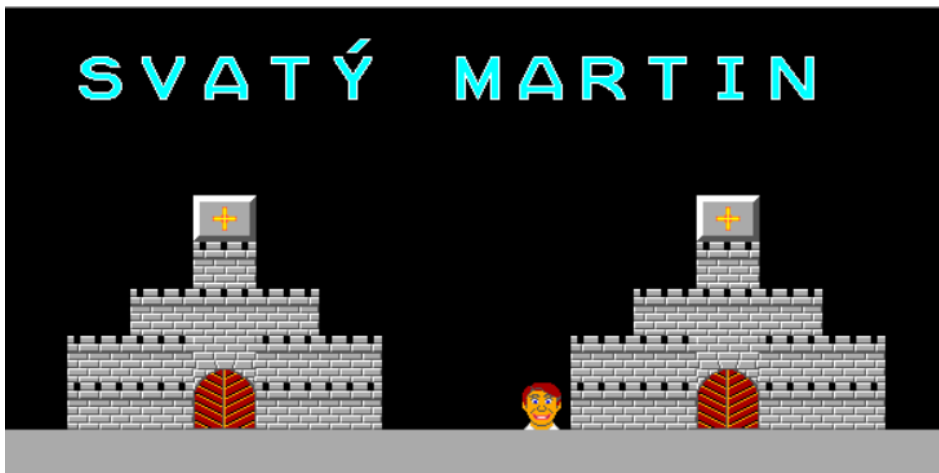


Úloha 1 – kategorie A - do 17. listopadu 2024

<https://youtu.be/UVrkBCeQxpY>

1. Otevři si program Baltík - režim PROGRAMOVAT – pokročilý.
2. Otevři si nový program, který nazveš 1A_JmenoPrijmeni (tvoje jméno a příjmení) a hned si ho ulož (červená šipka)
3. **Otevři si scénu (klikni na domeček)**, ve scéně si sestav STEJNÝ obrázek předměty pro kostel, hlavu žebráka a šedou silnici jsou z banky 0, písmena a kříž z banky 2 (předmět č. 2100)

(5 BODŮ)



4. Pak scénu **uložíme kliknutím na červenou šipku a přeneseme do programu.** Budeme programovat
 - a. Baltík vyjde ze svého stanoviště,
 - b. Zastaví se 1 políčko před žebrákem
 - c. dá mu polovinu svého pláště (předmět č. 146)
 - d. pak pokračuje na své cestě a pravo zmizí

(5 BODŮ)



5. Program ulož, pak znovu ulož jako bzip - [1A_JmenoPrijmeni.bzip](#)

[NÁVOD, JAK ZAZIPOVAT ÚLOHU](#)

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