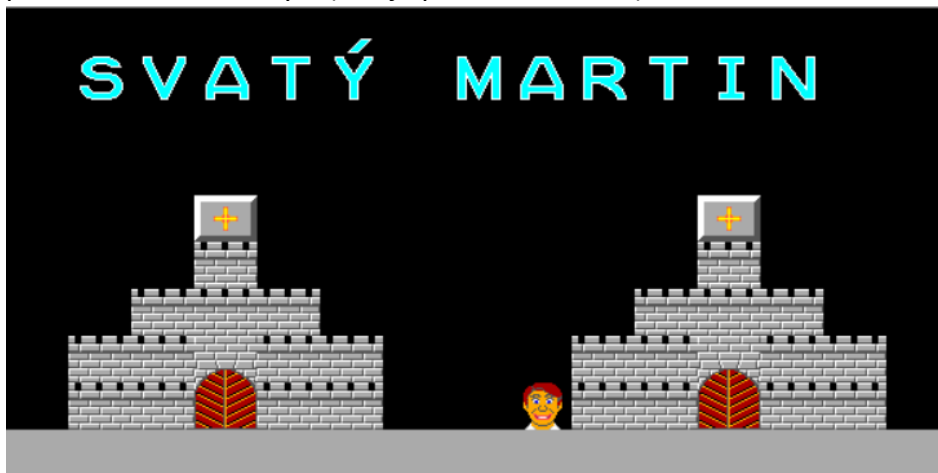


Soutěž 2024/2025

Úloha 1 – kategorie B - do 17. listopadu 2024

<https://youtu.be/Qg9aMsLJeGM>

1. Otevři si nový program, který nazveš 1B_JmenoPrijmeni (tvoje jméno a příjmení)
11. listopadu je svátek svatého Martina; jeho neznámější čin – když jednou potkal žebráka a neměl mu co dát, rozťal svůj plášť a dal mu polovinu.
2. 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 (kříž je předmět č. 2100)



(2 BODY)

3. Pak scénu ulož kliknutím na červenou šipku a přenes do programu.
Budeme programovat:
 - a. V levých vratech se objeví Baltík přeměněný na starého Baltíka (předmět 9021 a další)
 - b. Vyjde na cestu a jde po cestě
 - c. Zastaví se na cestě 1 políčko před žebrákem
 - d. Žebrák prosí – třikrát se vystřídají předměty 3014 a 3015
 - e. Baltík dá žebrákovi polovinu pláště – na sobě průhledné předměty č. 8089 a 3114
 - f. Baltík odejde do vrat vpravo a tam zmizí



(8 BODŮ)

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

[NÁVOD, JAK ZAZIPOVAT ÚLOHU](#)

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