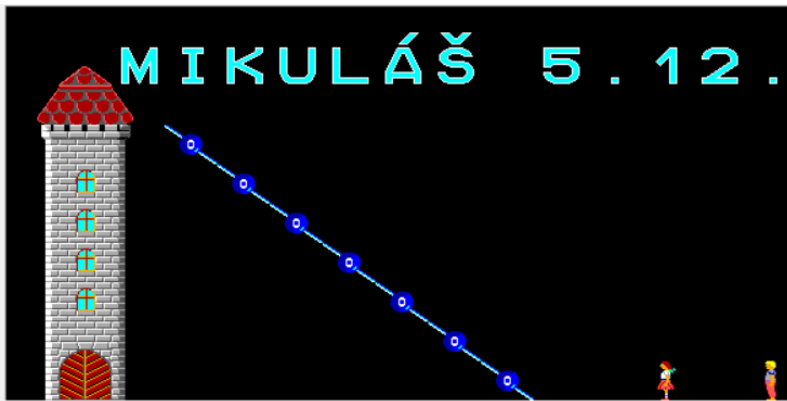



## Úloha 3 – kategorie A - do 15. prosince 2024

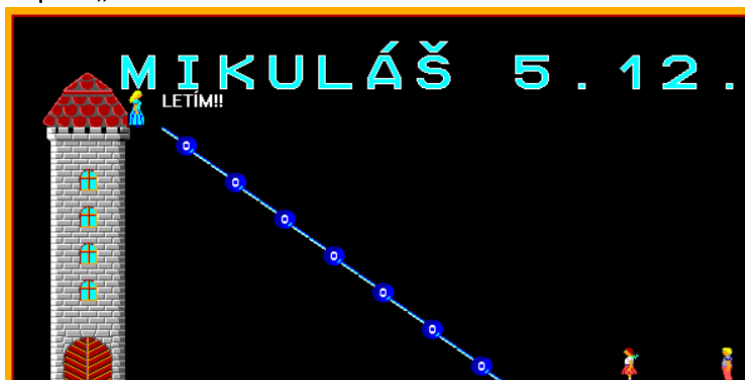
<https://youtu.be/TmHO7Te2Hak>


1. V Českých Budějovicích 5. 12. sletí z věže anděl, a pak Mikuláš rozdává dětem dárky.
2. Otevři si nový program, který nazveš 3A\_JmenoPrijmeni (tvoje jméno a příjmení).
3. Ve scéně si sestav STEJNÝ obrázek  
předměty pro věž a postavičky jsou z banky 0, kluk je předmět č. 100 a dívka předmět č. 85  
písmena jsou z banky 2, „lano“ je z banky 5 – předmět č. 5094

(3 BODY)



4. Pak scénu ulož a přenes do programu.
  - a. Baltík čaruje rychlostí 5, bez mráčku
  - b. Baltík bude přeměněný na „anděla“ – postavičku z banky 9 – předměty 9121 a další. Bude stát nahoře na věži
  - c. Po kliknutí na tlačítko myši nebo klávesnici  se před andělem objeví nápis : „LETÍM“



- d. Pak program počká 1 sekundu (1000 ms) 
- e. Baltík – anděl se pak snese po laně dolů – vždy udělá jeden krok doprava a jeden krok dolů.
- f. Když doletí až dolů, hned se přemění na „Mikuláše“ – předmět z banky 9 číslo 9021
- g. Dá dáreček před dívku, pak před chlapce a odejde doprava (zmizí)



(7 BODŮ)

5. Program ulož, pak znovu ulož jako bzip - [3A\\_JmenoPrijmeni.bzip](#)  
[NÁVOD, JAK ZAZIPOVAT ÚLOHU](#)  
[NÁVOD – JAK NÁHRÁT ÚLOHU DO BALTÍKOVIN](#)