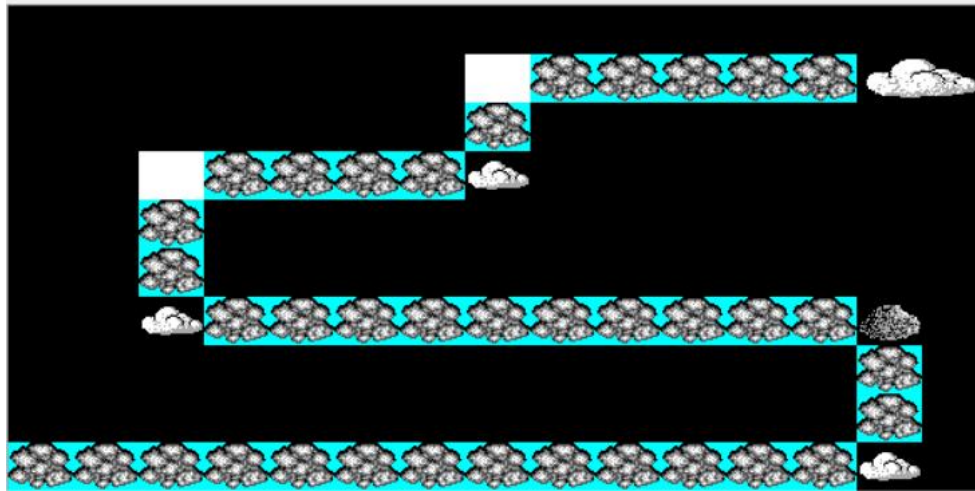


## Úloha 5 – kategorie A – do 19. ledna 2025

<https://youtu.be/HkpxLHFim4w>

1. Otevři si nový program, který nazveš 5A\_JmenoPrijmeni (tvoje jméno a příjmení).
2. V Baltíkovi si ve scéně postavte stejný obrázek: vločky jsou předměty č. 8145 mraky z banky 0



( 2 BODY)

3. Po stisku klávesy nebo tlačítka myši  Baltík vybarví celou scénu modrou barvou (barvu čaruje vždy před sebe, proto se musí otočit nahoru)



pak se otočí zase ve svém směru – doprava

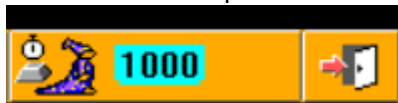
(1 BOD)

4. Budeme pracovat s podmínkami

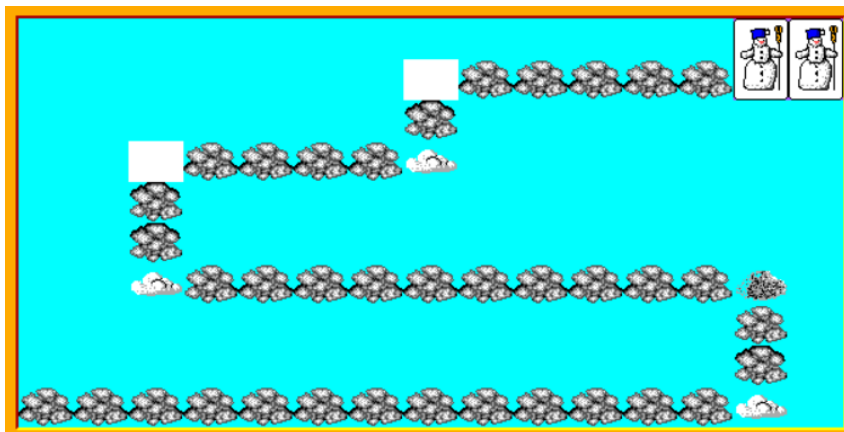
- Připravíme si nekonečný cyklus, ve kterém Baltík **stále půjde rychlostí 7**
- Když před ním bude nějaký předmět, vykoná nějaký příkaz
- Např.: když před ním bude šedý mráček, popojde na něj a pak se otočí doleva



- Když před ním bude bílý mráček, popojde a otočí se nahoru
- Když před ním bude bílý obdélník, popojde a otočí se doprava
- Když před Baltíkem bude velký mrak, vyčaruje na jeho místě 2 sněhuláky
- Pak Baltík zmizí a po 1000 ms se program sám ukončí



(7 BODŮ)



Program ulož a pošli jako bzip – [5A\\_JmenoPrijmeni.bzip](#)

[NÁVOD, JAK ZAZIPOVAT ÚLOHU](#)

**NÁVOD – JAK NÁHRÁT ÚLOHU DO BALTÍKOVIN**