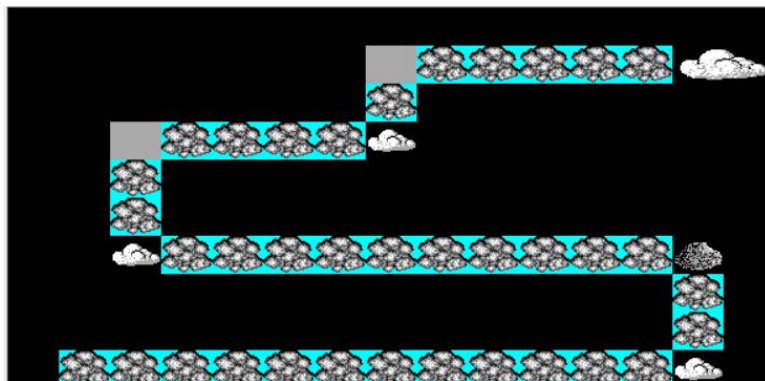


Úloha 5 – kategorie C – do 19. ledna 2025

<https://youtu.be/LViPH6KWo1U>

1. Otevři si nový program, který nazveš 5C_JmenoPrijmeni (tvoje jméno a příjmení). Nebudete používat scény, vše budete programovat. **Dva obrázky budou kromě jednoho předmětu stejné, podívej se na nápovědu na konci programu.**
2. V Baltíkovi si naprogramujte stejný obrázek: vločky jsou předměty č. 8145, mraky z banky 0



- Po stisknutí klávesnice nebo tlačítka myši se obrazovka vyleje modrou barvou a Baltík půjde rychlostí 7 po určené dráze. **Programujte s podmínkami!**



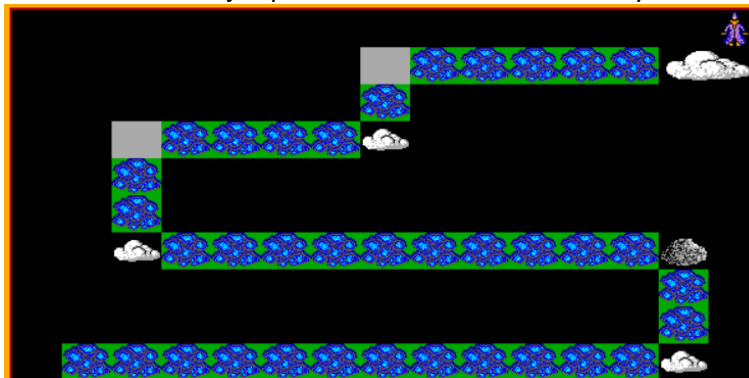
- Když stoupne na velký mrak, vyčaruje na jeho místě 2 sněhuláky



- Pak Baltík zmizí a po 1 sekundě se objeví druhá scéna

(3 BODY)

3. Obrázek bude stejný jako první, jen místo předmětů vloček (č. 8145) bude déšť na trávě předmět č. 10 144. Baltík stojí v pravém horním rohu natočený směrem dolů.



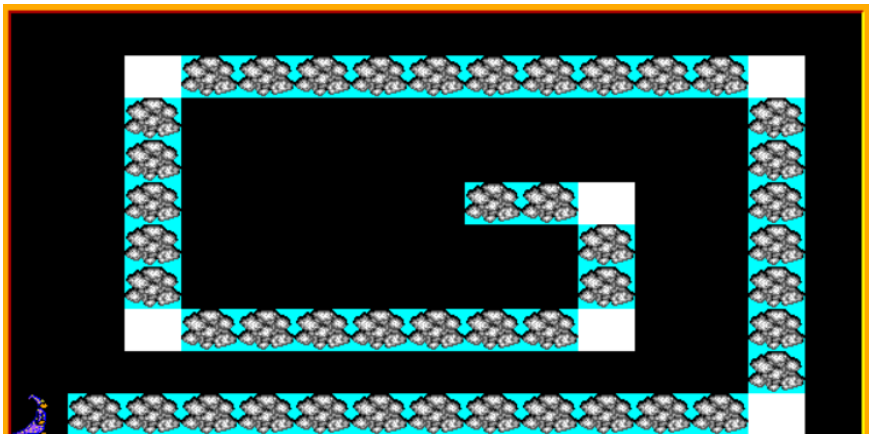
- Po kliknutí myši se scéna vyleje zelenou barvou (Baltíkova barva č. 1) a Baltík se bude vracet stejnou cestou zpět. **Programujte s podmínkami!**
- Když Baltík dojde na svou výchozí pozici, otočí se nahoru a celou scénu vyleje



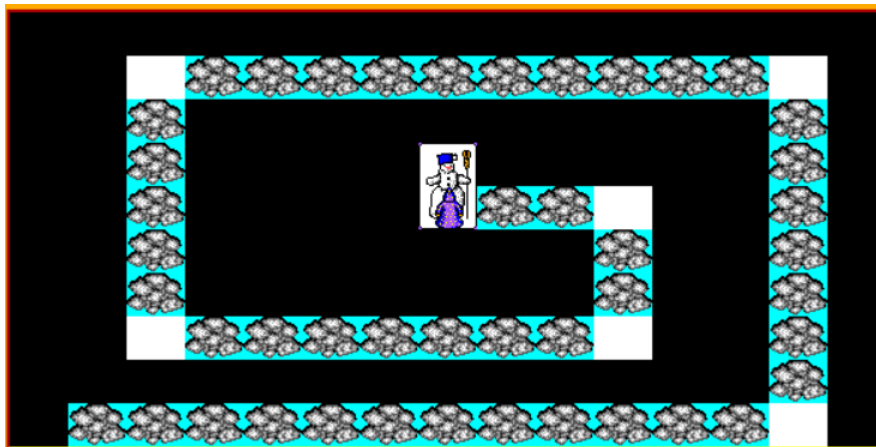
bílou barvou a objeví se nápis „ještě sníh!“

(3 BODY)

- Po 1 sekundě se objeví třetí scéna (opět programujeme), Baltík stojí ve své výchozí pozici



- Po kliknutí myši Baltík opět projde celou dráhu (programujte s podmínkami!)



- V závěru opět vyčaruje sněhuláka
- Po 1 sekundě se program sám ukončí

(3 BODY)

Využití pomocníků:

(1 BOD)

1. možnost (programování s parametrem)

- Naprogramujeme cestu s lokální proměnou



- Využijeme



2. možnost

- Naprogramujeme cestu s proměnnou



- Využijeme pomocníka, do proměnné vložíme správný předmět

