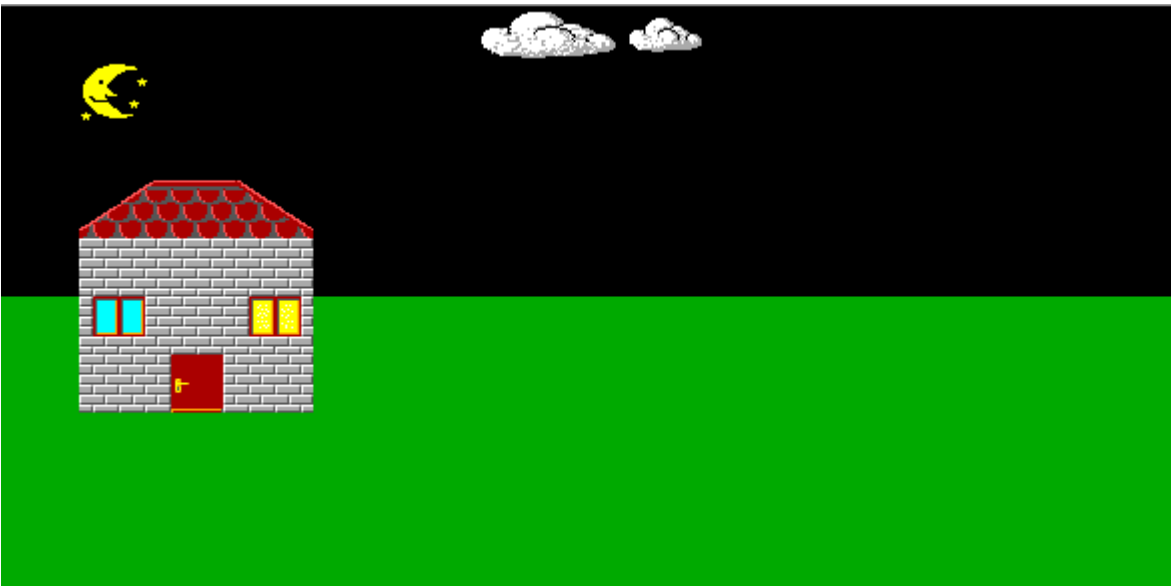


Úloha 6 – kategorie A - do 9. února 2025

https://youtu.be/M6ZO_e-iBf4

1. Otevři si nový program, který nazveš 6A_JmenoPrijmeni (tvoje jméno a příjmení).
2. V Baltíkovi si ve scéně postavte stejný domeček jako na obrázku:

(2 BODY)

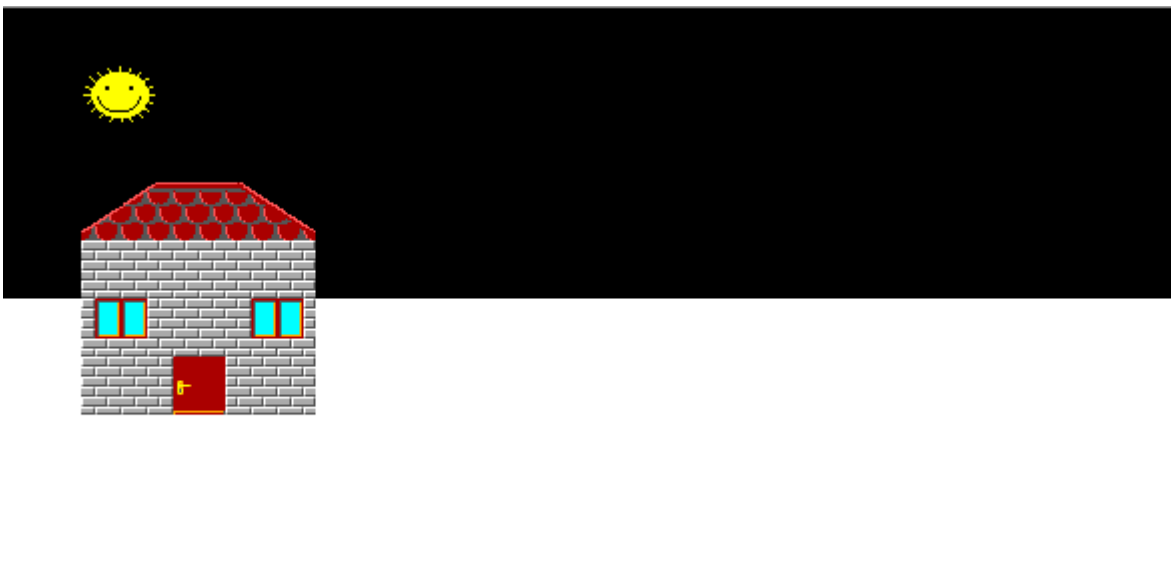


3. Baltík má rychlost 7 a čaruje s mráčkem.
4. Po spuštění programu začne sněžit.

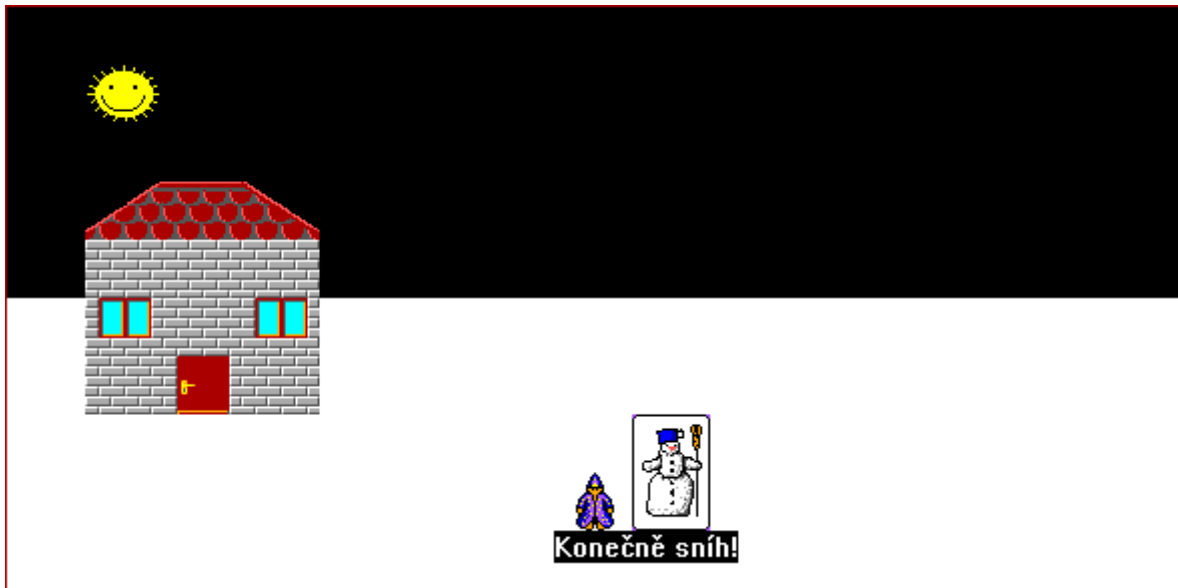
Z kteréhokoliv z mraků bude padat 3x kapka: Animace předmětu 7029 (průhledně)
NÁPOVĚDA pro animaci <https://youtu.be/sq0TUqwmbXM>

(4 BODY)

5. Potom se objeví další scéna:



6. Po stisknutí klávesy vyjde Baltík z domečku a **kamkoliv** na zasněženou plochu vyčaruje sněhuláka (předměty 12075, 12090) a řekne: „Konečně sníh!“



7. Program skončí po stisknutí klávesy nebo tlačítka myši (čekáček).

(4 BODŮ)

Program ulož a pošli jako bzip – [6A_JmenoPrijmeni.bzip](#) [NÁVOD, JAK ZAZIPOVAT ÚLOHU](#)

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