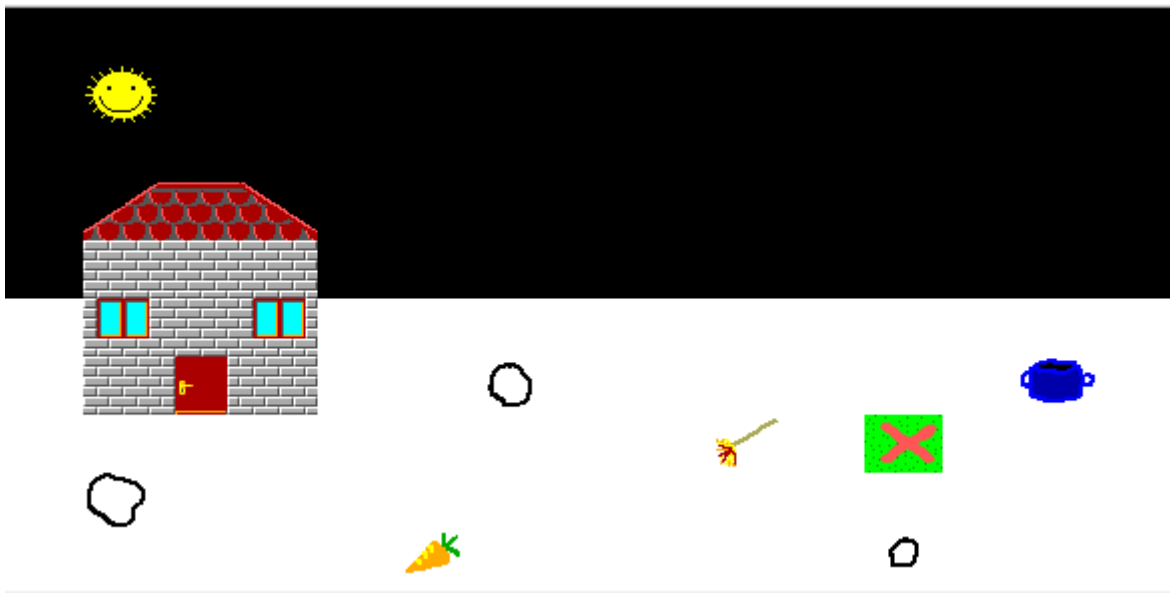


Úloha 6 – kategorie B – do 9. února 2025

<https://youtu.be/xGTKpC8ef18>

1. Otevři si nový program, který nazveš 6B_JmenoPrijmeni (tvoje jméno a příjmení).
2. V Baltíkovi si ve scéně postavte stejný domeček jako na obrázku:
 - Předměty pro stavbu sněhuláka si nakreslete:
Budou třeba 3 koule, mrkev, koště a hrnek
Červený kříž označuje místo, kam sněhuláka postavíme.



(2 BODY)

3. Baltík má rychlost 7 a čaruje s **mráčkem**.
4. Po stisknutí klávesy nebo tlačítka myši (čekáček) se Baltík objeví před dveřmi domečku.
5. Baltíka budeme ovládat na šipky nebo WSAD.
Když před ním bude kterýkoliv z 6 předmětů na stavbu sněhuláka, sebere ho.

(4 BODY)

6. Až Baltík sebere všechny předměty, stoupne si před červený kříž a zmáčne **SPACE**, vyčaruje sněhuláka.

(4 BODŮ)

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

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