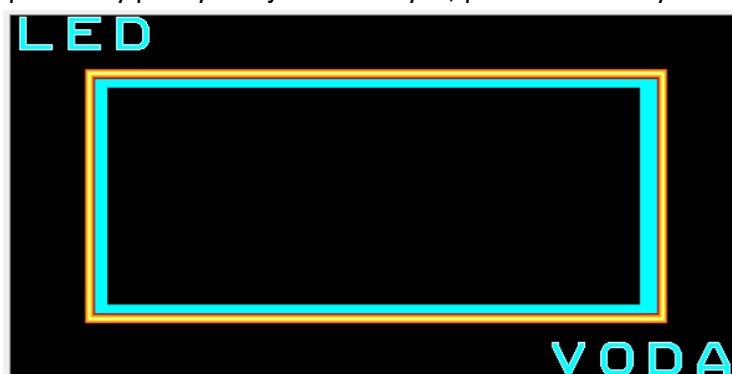


Úloha 7 – kategorie A - do 2. března 2025

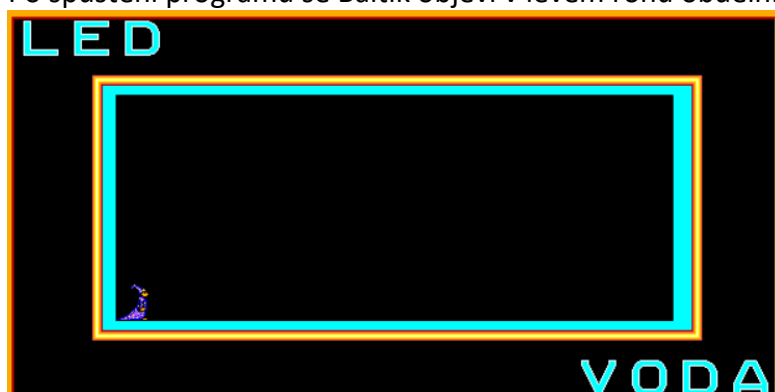
<https://youtu.be/LIp-S5vtYsl>

1. Otevři si nový program, který nazveš 7A_JmenoPrijmeni (tvoje jméno a příjmení).
2. V Baltíkovi si ve scéně postavte stejný obrázek:
předměty pro rybník jsou z banky 1 , písmena z banky 2



(2 BODY)

3. Baltík má rychlost 7 a čaruje s mráčkem.
4. Po spuštění programu se Baltík objeví v levém rohu obdélníku



5. Nyní budeme program ovládat klávesami L, V, K
 - Když stiskneme klávesu L (led),
 - obdélník se vybarví bíle (led),
 - Baltík se přemění na kluku (předměty 9061 a další)
 - projde celý obdélník (podle videa) a vrátí se na výchozí místo
 - Když stiskneme klávesu V (voda)
 - obdélník se vybarví modrou barvou (barva 10)
 - Baltík se přemění na rybku (předmět 10 101 a další)
 - propluje celý rybník podle videa a vrátí se zpět na výchozí místo
 - klávesy můžeme stisknout v libovolném pořadí
6. Program se opakuje stále, dokud nestiskneme klávesu K
 - Jakmile stiskneme klávesu K, program se po doběhnutí Baltíka sám ukončí

(8 BODŮ)

Program ulož a pošli jako bzip – 7A_JmenoPrijmeni.bzip

[JAK ZAZIPOVAT ÚLOHU](#)

[JAK NAHRÁT ÚLOHU](#)