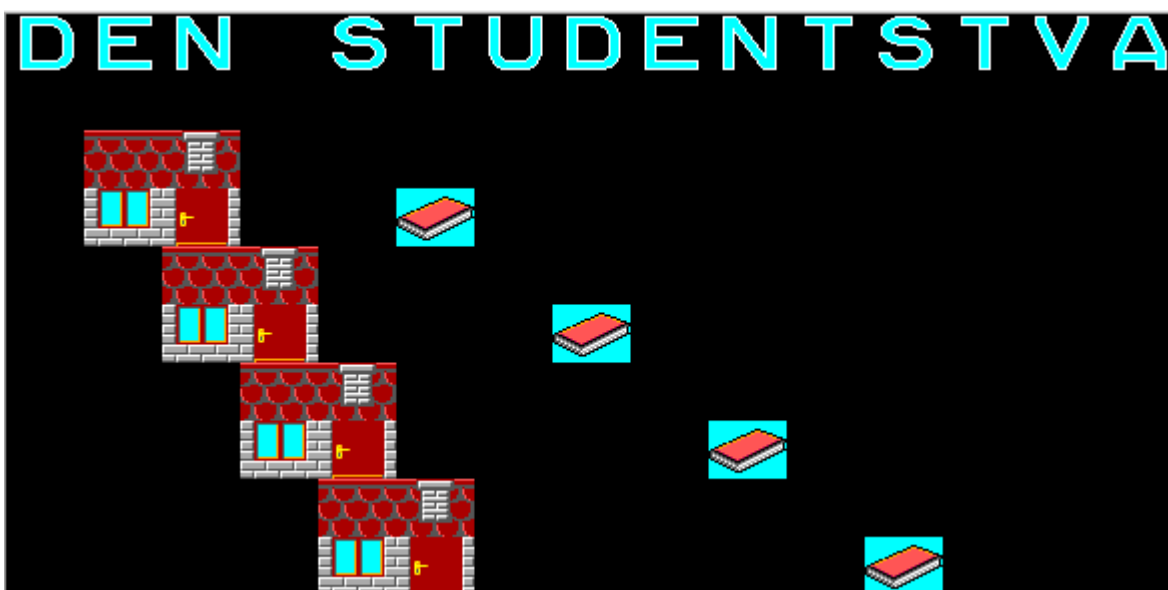


Úloha 2 – kategorie C – do 30. listopadu 2025

<https://youtu.be/AvD9GgtBKW4>

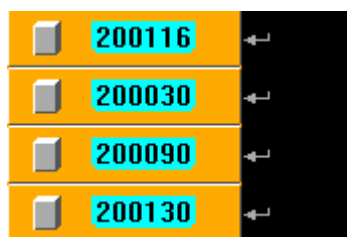
1. 17. listopadu slavíme mimo jiné i Mezinárodní den studentstva, takže si dneska uděláme program se školní tematikou.
2. Otevři si nový program, který nazveš 2C_JmenoPrijmeni (tvoje jméno a příjmení).
3. Nejprve si uděláme scénu přesně podle obrázku (kniha je v bance 12).

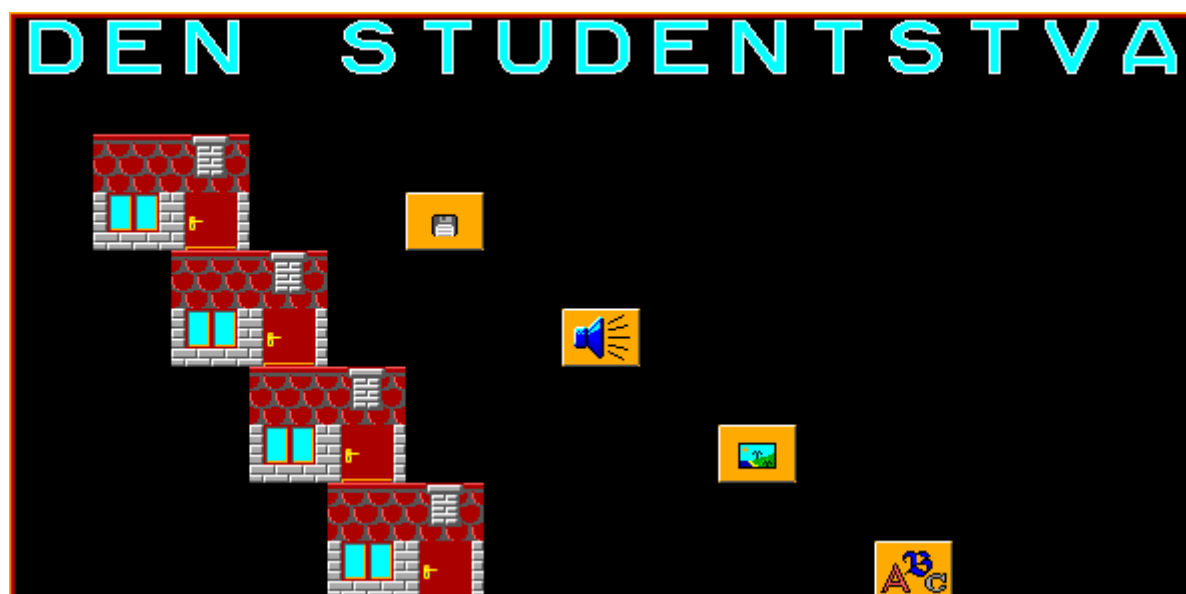
(3 BODY)



4. Po spuštění programu Baltík, přeměněný za chlapce (předmět 9061),
 - vyjde **rychlostí 7** z horního domečku a půjde k horní knize. Zde vyčaruje jeho oblíbený předmět: informatiku. Bude to předmět 200116 
 - Poté zmizí a současně vyjde z druhého domečku další chlapec, opět dojde ke knize a vyčaruje svůj oblíbený předmět – hudebku. To bude předmět 200030.
 - Takto se to bude opakovat i s dalšími dvěma chlapci, další vyčaruje výtvarku a poslední matiku. Poté chlapec (Baltík) zmizí.

(3 BODY)





5. Všimněte si, že jsou domy pod sebou a knihy vždy o 2 předměty dále. Zkuste chození chlapců ke knihám udělat cyklem.

(4 BODY)

Program ulož a pošli jako bzip – [2C_JmenoPrijmeni.bzip](#)[NÁVOD, JAK ZAZIPOVAT ÚLOHU](#)
NÁVOD – [JAK NÁHRÁT ÚLOHU DO BALTÍKOVIN](#)