

Úloha 3 – kategorie A - do 14. prosince 2025

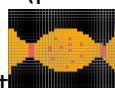
https://youtu.be/9_ptU-I2-Co

1. Otevři si nový program, který nazveš 3A_JmenoPrijmeni (tvoje jméno a příjmení)
dnes si otevřeme část zavěšeného adventního kalendáře
2. Otevři si scénu, ve scéně si sestav STEJNÝ obrázek:
předměty kalendáře jsou z banky č. 1 (1043, 1044, 1045, 1058), , texty a čísla z banky č. 2

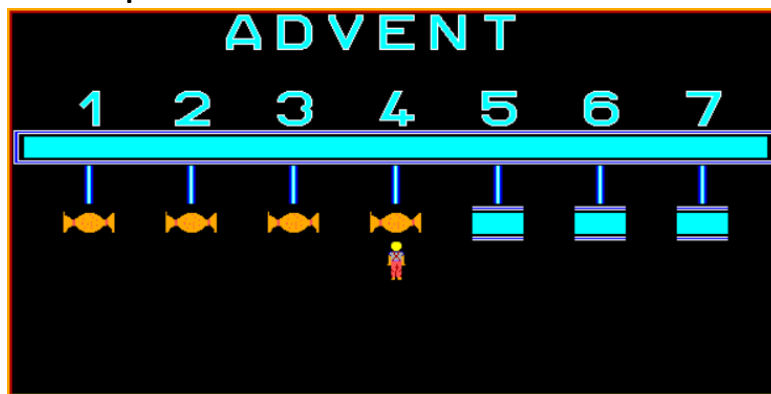


(3 BODY)

3. Pak scénu ulož kliknutím na červenou šipku a přenes do programu.
Budeme programovat **rychlostí 7 bez mráčku**.
 - a. Baltík stojí v levém dolním rohu přeměněný na chlapce nebo dívku
 - b. Pak půjde postavička k 1. okénku, **otevře ho** (předměty 8111 – 8114)



- c. Pak se objeví **bonbon**– musíš si ho nakreslit
- d. Postavička odejde zpět do levého dolního rohu
- e. celé se opakuje 7x , dokud neotevře všechna okénka
- f. **na konci postavička zmizí**



(7 BODŮ)

4. Program ulož, pak znovu ulož jako bzip - **3A_JmenoPrijmeni.bzip**

[NÁVOD, JAK ZAZIPOVAT ÚLOHU](#)

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