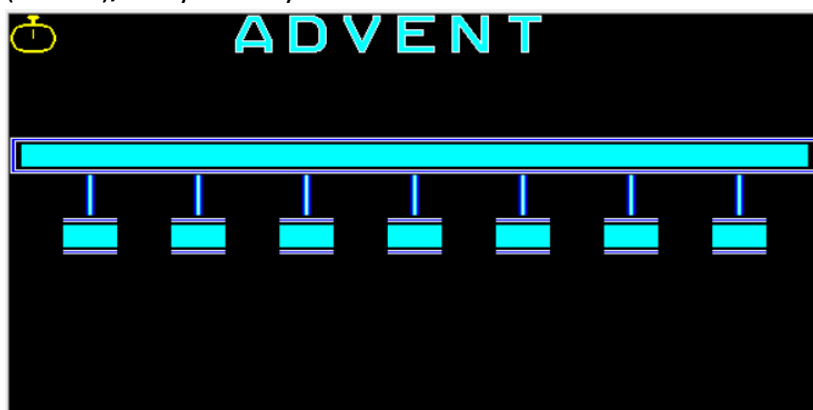


Soutěž 2025/2026

Úloha 3 – kategorie B - do 14. prosince 2025

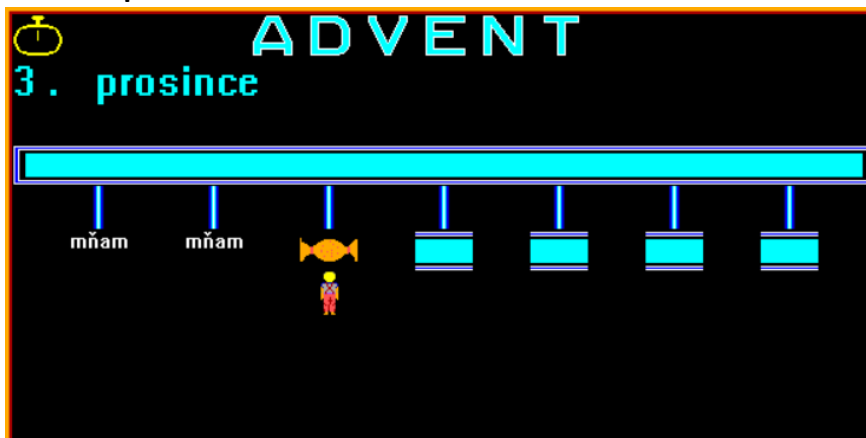
<https://youtu.be/56LEwown-kl>

1. Otevři si nový program, který nazveš 3B_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), hodiny z banky č. 8 (č.8091), texty z banky č. 2



(2 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. Hodiny se vždy otočí kolem dokola (předměty 8091-8098, **nakonec opět 8091**)
 - c. Pod hodinami se objeví nápis **1. prosince** - modře, velikostí 20
 - d. Pak půjde postavička k 1. okénku, **otevře ho** (předměty 8111 – 8114)
 - e. Pak se objeví **bonbon nebo perníček** – musíš si nakreslit
 - f. Po 500 ms bonbon zmizí a objeví se nápis „**mňam**“
 - g. Postavička odejde zpět do levého dolního rohu
 - h. celé se opakuje 7x, jen **čísla dní se mění**
 - i. **na konci postavička zmizí**



(8 BODŮ)

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

[NÁVOD, JAK ZAZIPOVAT ÚLOHU](#)

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