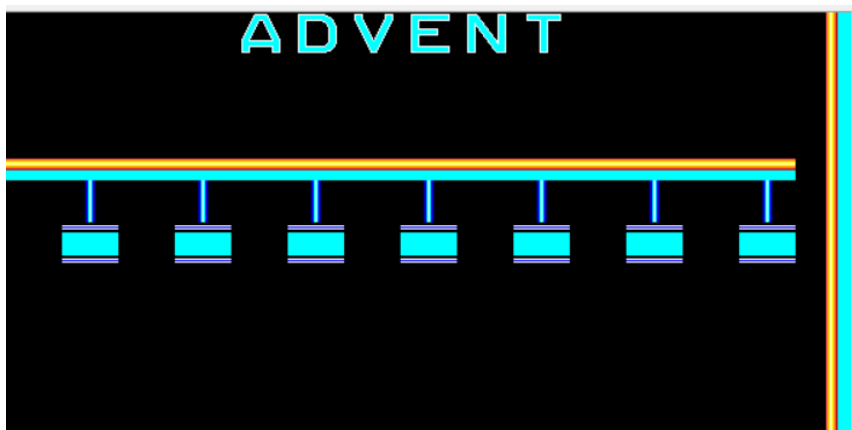


Úloha 3 – kategorie C - do 14. prosince 2025

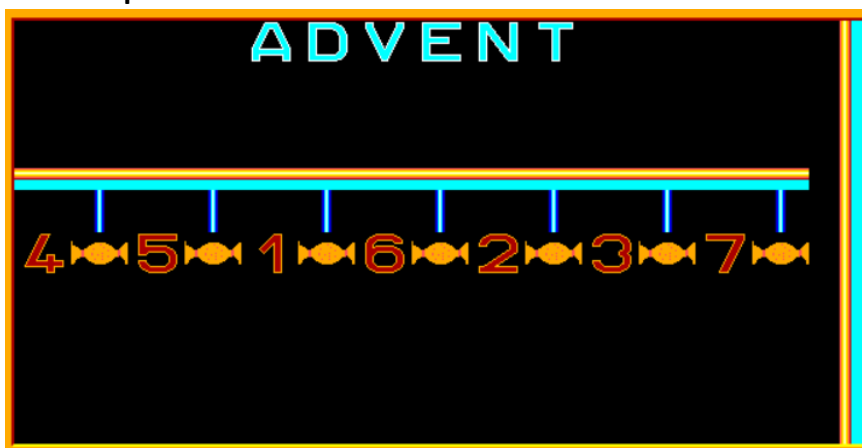
<https://youtu.be/beCPRIXkKqY>

1. Otevři si nový program, který nazveš 3C_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 (1044, 1058, 1088, 1103), , texty z banky č. 2



(1 BOD)

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. Po kliknutí se na náhodném místě mezi okénky objeví číslo 1 (předmět 6047)
 - c. Postavička dojde před okénko hned za zobrazeným číslem
 - d. Vyčaruje tam **bonbon nebo perníček** – musíš si ho nakreslit
 - e. Postavička odejde zpět do levého dolního rohu
 - f. pak se na náhodném místě vyčaruje další číslo z kalendáře a situace se opakuje
 - g. celé se opakuje 7x dokud postavička neotevře všechna okénka
 - h. **na konci postavička zmizí**



(9 BODŮ)

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

[NÁVOD, JAK ZAZIPOVAT ÚLOHU](#)

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