

Soutěž 2025/2026

Úloha 5 – kategorie A - do 25. ledna 2026

<https://youtu.be/CCgErZmLCaM>

1. Otevři si nový program, který nazveš 5A_JmenoPrijmeni (tvoje jméno a příjmení)
tři králové – Kašpar, Melichar, Baltazar
2. Otevři si scénu, ve scéně si sestav STEJNÝ obrázek:
předměty domku jsou z banky č. 1, texty z banky č. 2, koruny z banky 4 (předmět 4139),
králové z banky 9 (předmět 9111)



(3 BODY)

3. Pak scénu ulož kliknutím na červenou šipku a přenes do programu.
Budeme programovat **rychlostí 7 bez mráčku**.

- a. Po kliknutí na klávesnici nebo tlačítka myši (čekáček)  program pokračuje
- b. **Baltík se přemění na krále úplně vpravo** – NÁPOVĚDA: Baltíka umístí
doprava a zruš obrázek krále např. takto 
- c. Pak půjde král k domku
- d. Nad dveře umístí nápis: „K + M + B“ – **DEJ MEZERY mezi všechny znaky**
- e. Pak půjde nahoru a postupně vyčaruje průhledně 2 řady hvězd z banky 13 (předmět 13 056)
- f. Vráť se na své místo



(7 BODŮ)

4. Program ulož, pak znovu ulož jako bzip - **5A_JmenoPrijmeni.bzip**

[NÁVOD, JAK ZAZIPOVAT ÚLOHU](#)

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