

Úloha 5 – kategorie C - do 25. ledna 2026

<https://youtu.be/o1UCLM-BIjQ>

1. Otevři si nový program, který nazveš 5C_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)



(1 BOD)

3. Budeme programovat **rychlostí 7 bez mráčku**.
 - a. Program budeme ovládat levým tlačítkem myši
 - b. **Po kliknutí na libovolného krále, tento král půjde k domku a napíše nad dveře „K“.** Vráť se na své místo
 - c. Pak můžeme kliknout na dalšího krále (**už ne na toho samého**), tento král půjde a nad dveře napíše pokračování. Nyní tam bude: „K + M“ (mezi znaky umístí mezery). Vráť se na své místo
 - d. Po kliknutí na třetího krále, tento král půjde, napíše „K + M + B“, vrátí se na své místo.
 - e. Když klikneme kamkoli jinam, nic se nestane.
 - f. Jakmile se vrátí třetí král– nahoře se **postupně** objeví průhledné hvězdy (předmět 13 056).



(8 BODŮ)

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

[NÁVOD, JAK ZAZIPOVAT ÚLOHU](#)

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