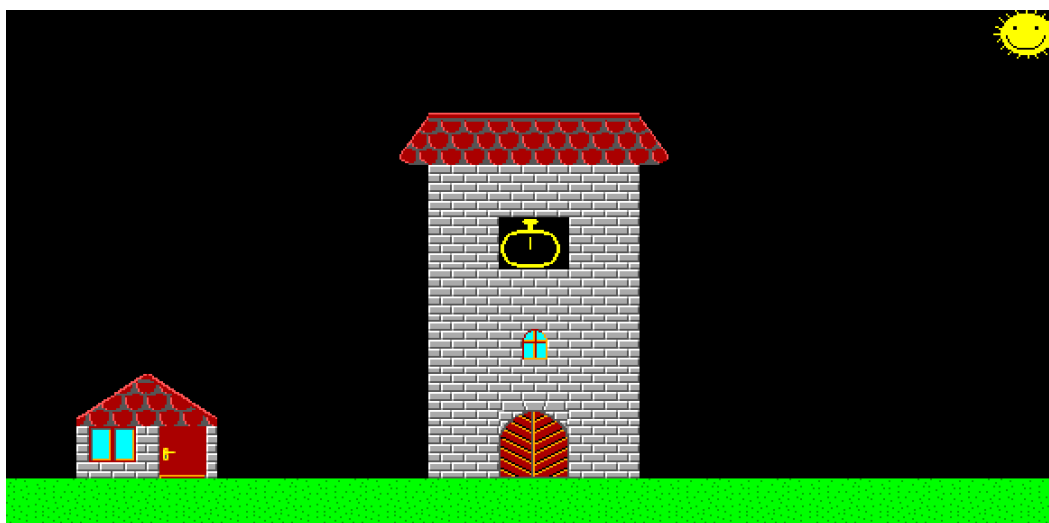


Úloha 6 – kategorie A – do 15. února 2026

https://youtu.be/3XC0QbQ_0Rw

1. Jelikož se 2. února slaví Hromnice, naprogramujeme si program „Na Hromnice o hodinu více“.
2. Otevři si nový program, který nazveš 6A_JmenoPrijmeni (tvoje jméno a příjmení).
3. Nejprve si uděláme scénu přesně podle obrázku (v domečku).



(2 BODY)

4. Po spuštění programu je Baltík neviditelný, má rychlost 7 a čaruje bez mráčku.
5. Po stisknutí klávesy nebo tlačítka myši (čekáček) vyjde z malého domečku Baltík. Dojde do dveří věže, zmizí, a posune čas – vyčaruje na hodinách o kousek více. (V bance 8 předměty 8091 až 8098)
6. Následně půjde princ. Udělá to samé jako Baltík, půjde ze dveří domečku do věže a opět posune o čas. Princ zmizí.
7. To samé udělá princezna, chlapeček, holčička, gorila a nakonec Baltazar. (Postavičky z banky 9)

(6 BODŮ)

8. Až všichni posunou čas, program čeká na stisk klávesy nebo tlačítka myši (čekáček). Pak se objeví další scéna, podle obrázku. Program opět čeká na stisknutí klávesy nebo tlačítka myši a ukončí se.



(2 BODY)

Program ulož a pošli jako bzip – 6A_JmenoPrijmeni.bzip [NÁVOD, JAK ZAZIPOVAT ÚLOHU](#)

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