

## Programování v Baltíkovi

Projekt „BANKA“ – lupič musí do 10 s vyloupit banku!  
ukázka úlohy - <https://youtu.be/2fU6ZJeLI0w>

1. Otevři si nový program s názvem „banka“
2. Slož si ve scéně BANKU (dveře – 41, banka - 6145, 4120, 4118, koruna – 4139, písmena ze 7.) s 50 červenými trezory a 1 zeleným



3. Hra: Baltík musí najít zelený trezor
  - a. Aby se Baltík mohl pohybovat 20x zkopíruj předmět 12 019 – do prázdné banky!
  - b. Hra bude na čas!! – vlož stopky
  - c. Baltíka = zloděje (předmět 12 019) ovládáme na šipky (nebo na WSAD),
  - d. Lupič chodí jen po PRÁZDNÝCH polích



- e. když je před ním červený trezor – ANIMOVANĚ se otevře a zmizí, zloděj může projít
- f. **do 10 sekund musí dojít k zelenému trezoru, - VÝHRA**
- g. Když to nestihne – PROHRA



OBTÍŽNĚJŠÍ VARIANTA:

- h. když nestihne do 10 sekund – objeví se nová banka – připrav si novou banku – trezory budou na jiných místech
- i. Když dojde k zelenému, ten se otevře a před lupičem se objeví balík peněz. Tím hra končí – přeruší se cyklus .

