

Programování v Baltíkovi

Projekt „BANKA“ – lupič musí do 10 s vyloupit banku!

ukázka úlohy - <https://youtu.be/Yoo5eVuq7r0>

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.)



3. Na náhodných místech – TAM, KDE NIC NENÍ!! Vyčaruj 50 červených trezorů.
pozor – předměty **se nesmí přecharovávat**.
je víc možností – např.:



4. Stejně musíš vyčarovat 1 zelený trezor!!



5. Hra: Baltík musí najít zelený trezor
 - a. Baltíka = zloděje ovládáme na šipky (nebo na WSAD),
 - b. Abyse Baltík mohl pohybovat – 20x zkopíruj předmět 14 001 – do prázdné banky!
 - c. Lupič chodí po PRÁZDNÝCH polích

- d. když je před ním červený trezor – ANIMOVANĚ se otevře a zmizí, zloděj může projít
- e. **do 10 sekund musí dojít k zelenému trezoru.**
- f. Když dojde k zelenému, ten se otevře a před lupičem se objeví balík peněz. Tím hra končí – přeruší se cyklus a objeví se nápis „Vyloupil jsi banku“
- g. Když to nestihne do 10 sekund, znovu se objeví banka s jinými náhodnými červenými trezory a hraješ znovu.

