

Programování v Baltíkovi

Projekt „KLOULOVACKA“

ukázka úlohy - <https://youtu.be/MLi2m5QVKvo>

1. Otevři si nový program s názvem „KOULOVACKA“
2. Naprogramuj obrázek, zkus si namíchat vlastní modrou barvu na pozadí Baltík stojí na pozici 0,5



3. Baltík hází koule na hlavy pomocí animace na NÁHODNÉ POZICE do posledního sloupce



- a. Hra běží sama
- b. Při hře je sledován čas
- c. Když trefí hlavu, ta se zakryje křížkem (předmět 6128) – VYUŽIJEME PODMÍNKU:
Y-ová souřadnice animovaného předmětu = Y-ové souřadnici pozice hlavy



- d. Po trefí všech 5 hlav (PROTO POČÍTÁME PROMĚNNÉ)
hra skončí, vypíše se, jak dlouho hra trvala



