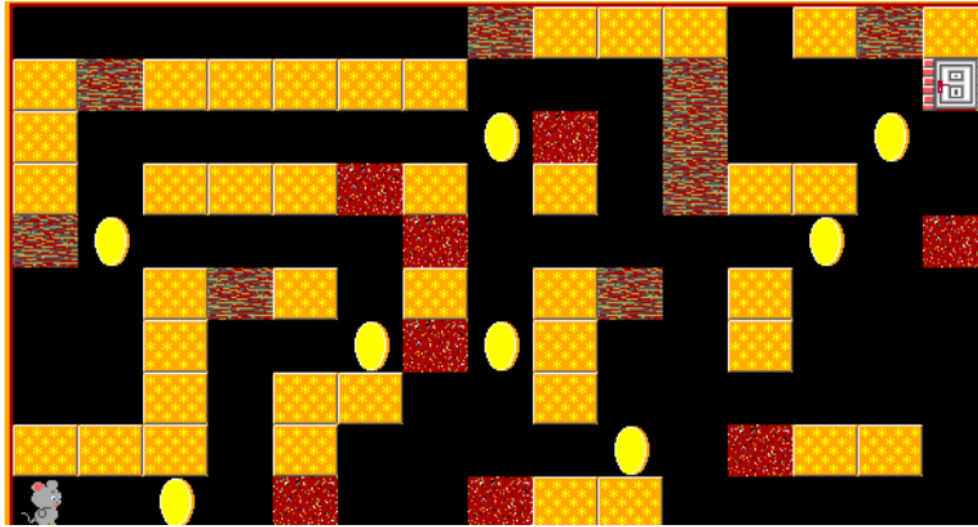


1) Program nazvi MYŠ

2) Vytvoř si scénu podle předlohy a vlož ji do programu.



3) Na začátku programu se Baltík změní v myš (10121 - obrázek výše).

4) Rychlostí 7 sama bez ovládání z klávesnice projde bludištěm podle těchto pravidel:

- když před sebou uvidí **sýr (8122)** - **sebere jej**
- když před sebou uvidí **cihlovou zeď (2147)** - **otočí se doleva**
- když před sebou uvidí **hnědou zeď (2148)** - **otočí se doprava**
- když před sebou uvidí **dveře (4)** - **vstoupí na ně a zmizí.**