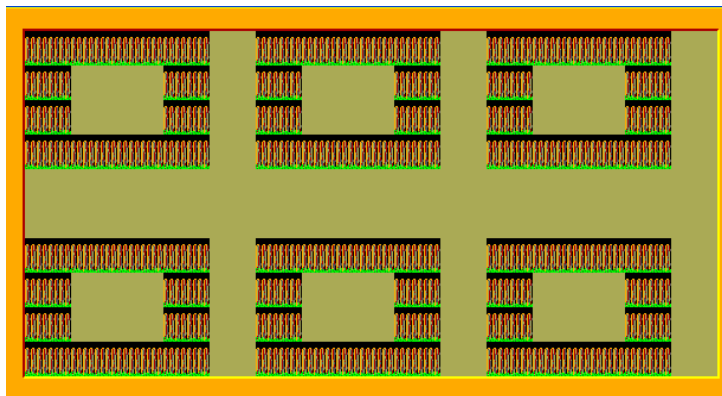


## POVLTAVSKÉ SETKÁNÍ BALTÍKŮ

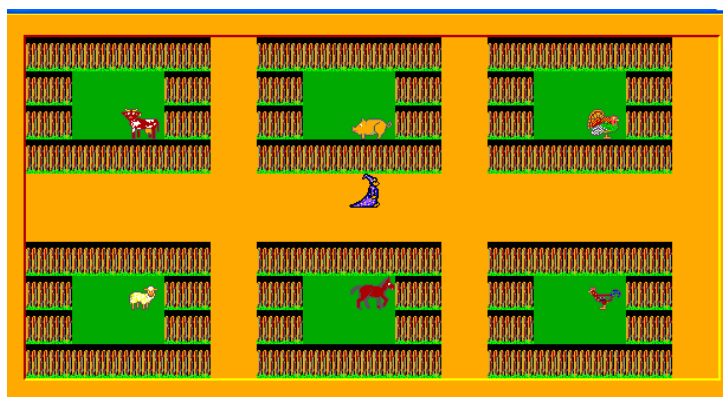
### 1. úloha – Baltík v ZOO. Název úlohy: „zoo“

- a. Baltík se rozhodl vytvořit zoologickou zahradu pro zvířátka. Nejprve vyčaroval ohrady - jsou z předmětu číslo 70 (v bance 0) a pozadí je krémovou barvou (Baltíkova barva číslo 6 nebo předmět 141)



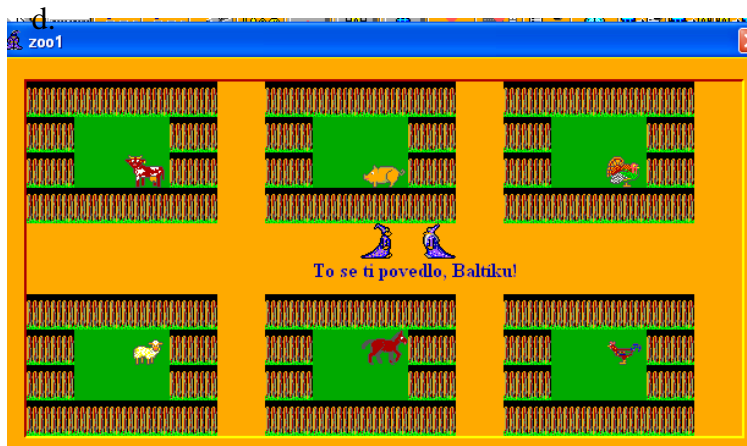
5 bodů

- b. Potom Baltík do všech ohrad vyčaroval zvířátka. Vyber si zvířátka, jaká chceš a umísti je do ohrad podle obrázku.. Zvířátka stojí na trávě (barva 1 nebo předmět 136).  
Nakonec Baltík vysypal všechny cestičky pískem. (barva číslo 13 nebo předmět 148) a postavil se na cestu u prostřední klece, aby si svoji ZOO prohlédl.



5 bodů

- c. A už přišel první návštěvník! Byl to starý Baltazar; vyšel rychlostí 5 z pravého dolního rohu, přišel až před Baltík a za postavenou ZOO jej pěkně pochválil.

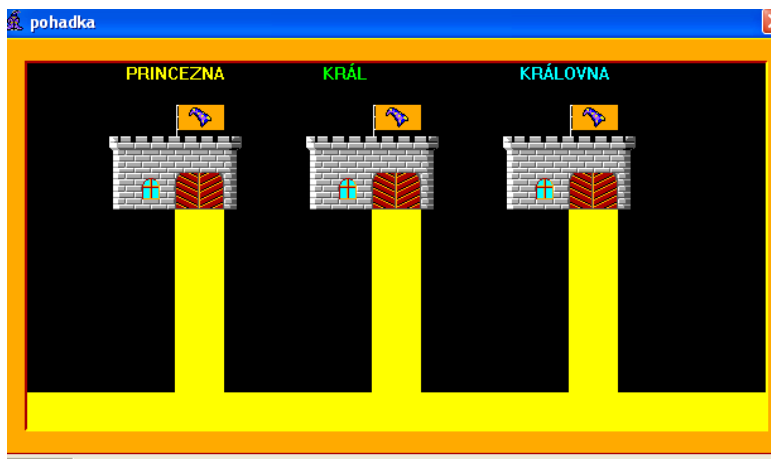


Na cestičku pod Baltíka napiš jakýkoli pochvalný nápis velikostí písma 12, modrou barvou.

5 bodů

2. úloha – Baltík na námluvách u princezny. Název úlohy: „princezna“

- a. Jednou se Baltík rozhodl, že se chce oženit s princeznou. Dostal se do země, kde stály 3 hrady: v jednom bydlela princezna, ve druhém král a ve třetím královna. Na počest návštěvy Baltíka měly všechny hrady vyvěšenou Baltíkovu vlajku. (předmět 28). **Program čeká na stisk klávesy.**



Nápis PRINCEZNA je žlutý  
Nápis KRÁL je zelený  
Nápis KRÁLOVNA je modrý

Cestičky k hradům jsou žluté (předmět 149)

**5 bodů**

- b. Na obloze se objevila kometa - hvězda (z banky 13), která království dala znamení, že přichází Baltík: přeletěla oblohu z levého horního rohu do pravého dolního a pak zmizela. **3 body**

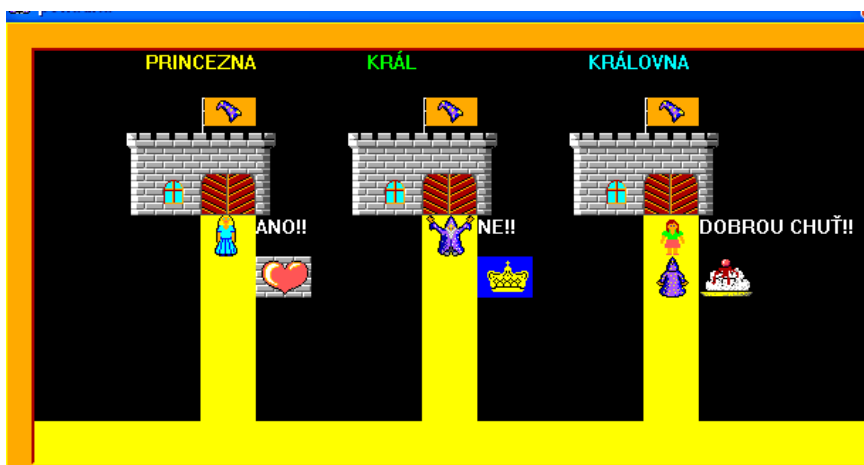
- c. A teď je na Tobě, abys v pohádce pokračoval:

**když se stiskne klávesa P**, dojde Baltík před 1. hrad, objeví se princezna (9126) a Baltík jí vyzná lásku (objeví se vedle něj 10x bliknoucí srdce – předmět 61) a princezna řekne ANO!!

**když se stiskne K**, dojde Baltík k 2. hradu, objeví se král (9144), Baltík požádá o královskou korunu (objeví se blikající koruna – předmět 4139), ale král řekne NE!!

**Když se stiskne L**, dojde Baltík před 3. hrad, objeví se královna (12 018), Baltík požádá o pohoštění (objeví se blikající dort – předmět 12 144) a královna řekne DOBROU CHUŤ!!

**Pokud neumíš volit možnosti pomocí kláves, naprogramuj Baltíka, jak postupně vychází z levého dolního rohu nejprve k princezně, pak ke králi a pak ke královně. (Žádá a dostává odpovědi – jako v předchozím.)**



**10 bodů – lehčí varianta**  
**15 bodů – těžší varianta**