



Prvek MYŠ

1. Vytvoř program „Myš“. Kliknutím levého tlačítka myši Baltík popojde, kliknutím pravého tlačítka myši se otočí
2. Vytvoř prográmek „myška“ – na klik levého tlačítka se Baltík otočí doprava, při držení pravého tlačítka Baltík popojde.
3. Vytvoř program „Hřibek“, načti scénu s 10 hříby. Pak při kliknutí levým tlačítkem na hřib Baltík popojde, když klikne mimo, nic se nestane
4. Vytvoř program „Baltík jde“. Při stisku pravého tlačítka myši na souřadnicích políčka 0,0 Baltík popojde. Při stisknutí mimo se Baltík natočí vlevo
5. Vytvoř program „Čaruji barvy“ .
 - a. Při stisku levého tlačítka myši Baltík vyčaruje před sebe náhodně zvolené barvy (předměty 136 až 150)
 - b. Při stisku pravého tlačítka myši Baltík toto políčko odčaruje
6. Vytvoř projekt „Přesuň Baltíka“
 - a. Vyčaruj do každého rohu pomocí souřadnic zvoneček
 - b. Při stisknutí levého tlačítka myši libovolný zvoneček se Baltík přemístí do daného rohu
 - c. Při stisknutí pravého tlačítka myši se Baltík přemístí do středu plochy
7. Vytvoř projekt „Souřadnice myši“
 - a. 3 krát vyčaruj na políčkové souřadnice myši květinu
 - b. nekonečněkrát na bodové souřadnice myši šneka (průhledně)
8. Vytvoř projekt „Hřib“
 - a. Načti scénu s 10 hříby
 - b. Pokud najedeš ukazatelem myši na hřib, přemístí se Baltík na náhodné souřadnice
9. Vytvoř projekt „schování ukazatel myši“
 - a. Po stisku klávesy S se kurzor přemístí na náhodnou pozici a zmizí
 - b. Po stisku klávesy O se kurzor opět objeví
10. Vytvoř projekt „Chyt' Baltíka“
 - a. Ukazatelem budeš Baltíka chytat – snažíš se ukázat kurzorem na pozici Baltíka
 - b. Baltík se po přiblížení kurzoru přemístí na jiné náhodné políčko
 - c. Chvilí ať Baltík čeká, jinak ho nechytíš
11. Vytvoř projekt „Houbař“
 - a. Poskládej les se spoustou hříbů
 - b. Najedeš-li ukazatelem na strom, náhodně se ukazatel přemístí na libovolné souřadnice
 - c. Hřib sebereme kliknutím pravého tlačítka
 - d. Sesbírání hříbků bude animované zmizení s obláčkem

Na druhé stránce najdeš možná řešení programků

