




Projekt Bludiště

1. Otevřeme si nový program – **Bludiste**
 - Režim Programovat – Pokročilý
 - Na tento projekt si udělej novou složku, může se také jmenovat „**Bludiste**“
2. Napiš komentář **Moje první bludiště** a **ulož**.
První uložení programu je důležité pro další správné fungování programu.
3. Připravíme scénu s bludištěm

- Klikni na ikonku scéna .
- Vytvoř scénu pro bludiště, **ulož**.

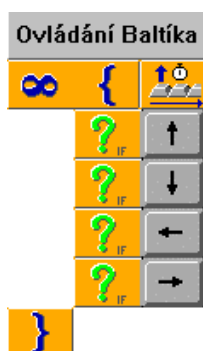


4. Opět klikni na  a scénu vlož do programu.



5. Ovládání Baltíka

Opakuj do nekonečna:



- Přečti si zmáčknutou klávesu.
- Když je to šipka nahoru, otočí se Baltík na sever a popojde.
- Když je to šipka dolů, otočí se Baltík na jih a popojde.
- Když je to šipka doleva, otočí se Baltík na západ a popojde.
- Když je to šipka doprava, otočí se Baltík na východ a popojde.



Programování v Baltíkovi

6. Zakážeme Baltíkovi chodit na zed'

Ovládání Baltíka

Když není před Baltíkem zed', popojde.

Lepší varianta je používání pomocníka:

Moje první bludiště

0

Ovládání Baltíka

krok

krok

krok

krok

pomocníci

krok



Programování v Baltíkovi

7. Přidej sbírání předmětů.
8. Po stisku klávesy Z, zmizí zeď před Baltíkem.
9. Stoupne-li Baltík na lebku, zmizí. Stoupne-li na svíčku, znovu se objeví.
10. Stoupne-li Baltík na Zombíka (nebo na předmět, který si vybereš), přenese se do další scény.
V druhé scéně přidej i vlajku, kde bude konec bludiště.
11. Přijde-li Baltík k vlajce, program se ukončí.

