

## 1. Hledání baňky s vodou

- a. Na obrazovce se na náhodném místě objeví baňka s vodou.



- b. Tvým úkolem je dostat Baltíka k baňce.



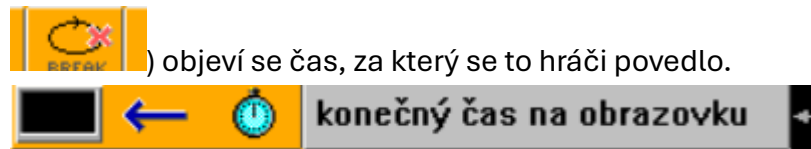
- c. Když je ukazatel myši na Baltíkovi, popojde (ukazuju-li na Baltíka, on stále



- d. Ve chvíli, kdy dám myš pryč, Baltík se začne točit na místě, dokud znovu



- e. V momentě, jak se ocitne Baltík na baňce, přestane se pohybovat,(



## 2. Jakmile vyhraješ, pokračuj dále

## 3. Lechtáme Baltíka v Bludišti



- a. Baltík jede na kole v bludišti s omezením pohybu (nesmí chodit na zdi) a dalším ztížením
- Např. šlápne-li Baltík na oheň, objeví se na začátku.
  - nebo šlápne-li na nějaký jiný předmět – objeví se další bludiště....
- b. Šlápne-li na vlajku – program se ukončí a objeví se čas