

PROGRAM Č.1.: TAM A ZPĚT

Baltík se projde po spodní řadě tam a zpět.

7 RYCHLOST

1 4 TAM OTOČKA

1 4 ZPĚT OTOČKA

Počkej, až si vše prohlédnu

PROGRAM Č.1.: TAM A ZPĚT

Baltík se projde po spodní řadě tam a zpět.

7 RYCHLOST

2 { 1 4 TAM OTOČKA }

Počkej, až si vše prohlédnu

PROGRAM DVOREK

7 RYCHLOST

2 { 1 4 DLOUHÁ STRANA S OTOČKOU

9 KRÁTKÁ STRANA S OTOČKOU

} OBDÉLNÍK - OPAKUJ 2X

DVOREK PO ŘADÁCH

7 NASTAVENÍ RYCHLOSTI POHYBU

1 4 1. ŘADA OTOČKA

1 4 2. ŘADA OTOČKA

1 4 1. ŘADA OTOČKA

1 4 2. ŘADA OTOČKA

1 4 1. ŘADA OTOČKA

1 4 2. ŘADA OTOČKA

1 4 1. ŘADA OTOČKA

1 4 2. ŘADA OTOČKA

1 4 1. ŘADA OTOČKA

1 4 2. ŘADA OTOČKA

DVOREK PO ŘADÁCH

7 RYCHLOST

5 { 1 4 1 ŘADA OTOČKA

1 4 2. ŘADA OTOČKA

} OPAKUJ 5X [2X5 JE 10 ŘAD

ČEKEJ, AŽ SI VŠE PROHLÉDNU

PAMATUJ: BALTÍKŮV DVOREK MÁ 15 SLOUPCŮ A 10 ŘAD.
OZNAČ BLOK, CTRL+C (KOPÍRUJ), CTRL+V (VLOŽ)

DVOREK PO SLOUPCÍCH

7 RYCHLOST POHYBU PRVNÍ OTOČKA

7 { 9 1. SLOUPEC OTOČKA

. . 9 2. SLOUPEC OTOČKA

. } OPAKUJ 7X (14 SLOUPCŮ)

9 POSLEDNÍ SLOUPEC

ČEKEJ, AŽ VŠE PROHLÉDNU

PROGRAM DOMEK

7 RYCHLOST

2 2 3 DOJDE NA MÍSTO

STAVI

PROGRAM LES

7 RYCHLOST

ČARUJE LES

2 { 1 4 { DLOUHÁ STRANA S OTOČKOU

. . 9 { KRÁTKÁ STRANA S OTOČKOU

. } OBDÉLNÍK - OPAKUJ 2X

PROGRAM ŠACHOVNICE

7 NASTAVENÍ

5 {

7 { 2 TAM OTOČKA

6 { 2 ZPĚT OTOČKA

. } 5x2=10 řad

**PAMATUJ: JEDEN PŘÍKAZ OPAKUJI POMOCÍ ČÍSLA,
VÍCE PŘÍKAZŮ OPAKUJI POMOCÍ ZÁVOREK**

SOUTĚŽ BALTIE23 - DOMÁCÍ KOLO