

Úloha 4. – kategorie C– do 2.1.2017

Úlohu pojmenujte 4B_JmenoPrijmeni.bzip (jméno a příjmení soutěžícího)

1. Nejdříve si vytvoříme hlavičku programu, kde bude název programu, vaše jméno a příjmení, škola, za kterou soutěžíte, kategorie popř. třída, do které chodíte – 1b.
2. Čarujeme rychlostí 7 s obláčkem -1b.
3. Po spuštění programu se na obrazovce objeví neozdobený vánoční stromek s nějakým pozadím (2-5 b). A minimálně s 5 druhy originálních ozdob. V pravém dolním rohu bude křížek (předmět 1133) – 6b.
4. Stromček bude zdobit pomocí automatické animace: levým tlačítkem myši si vybereme ozdobičku, pravým tlačítkem ji umístíme na stromek 5-10 b.
5. Zdobení skončí, když klikneme na křížek v pravém spodním rohu -2b.
6. Ozdobený stromek uložíme do scény - 5b.
7. Scény se nebudou přepisovat - 5b