

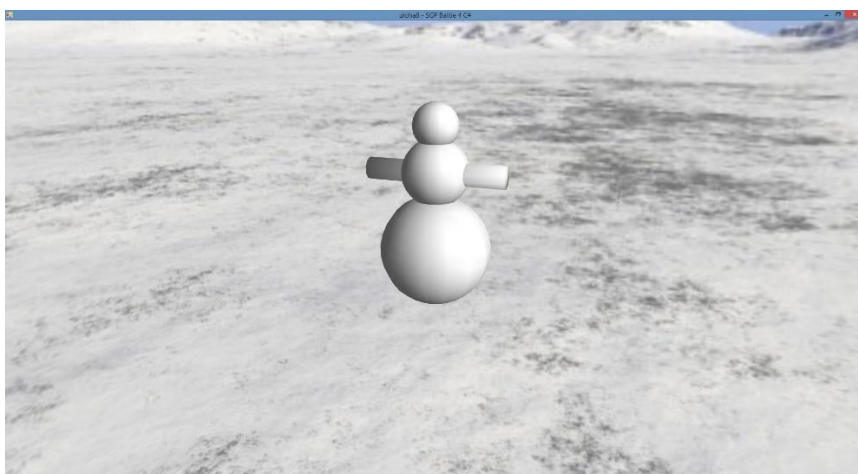
Úloha č. 8 – do 23.1.2015

Úlohu pojmenujte: uloha8c_JmenoPrijmeni.sgbprj

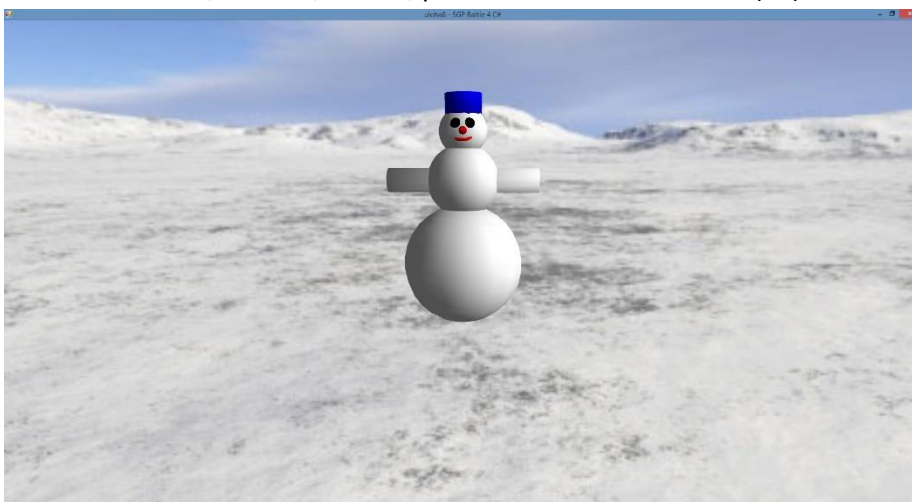
Místo JmenoPrijmeni napíšete vaše jméno a příjmení...

Budeme pracovat v režimu 3D. úloha je zaměřena na procvičování souřadnic a x-sprite.

1. Po spuštění programu se objeví bílý sněhulák tvořený ze 3 kouliček a jednoho válce. Pokud budete mít problém s otočením válce, použijte místo rukou kouličky (10b):



2. Pokud se vám bude chtít sněhuláka dozdobit, tak se po stisku libovolné klávesy objeví sněhulák s očima, hrcem, nosem, pusou.....dle vaší fantazie (5b).



Pozor!!!! Sněhuláka programujeme pouze pomocí grafických příkazů, nikde nic nemalujete.