

Úloha č. 1 – do 23.10.2015

Úlohu pojmenujte: 1AZ_JmenoPrijmeni.bzip
nebo podle kategorie 1BZ_JmenoPrijmeni.bzip
1AP_JmenoPrijmeni.bzip
1BP_JmenoPrijmeni.bzip

Popř: 1C- JmenoPrijmeni.zip – pokud budete programovat v B4

Místo JmenoPrijmeni napíšete vaše jméno a příjmení...

První úloha bude pro všechny skoro stejná, bude to taková naprogramovaná přihláška do Baltíkovin:

Po spuštění programu se na ploše objeví nápisy:

Baltíkoviny 2015-16

Jméno Příjmení (bude samozřejmě vaše)

Bude tam také uvedena ***organizace, za kterou soutěžíte***
a ***kategorie, ve které budete soutěžit***. Může tam být uvedena i třída., do které chodíte.

Začátečníci mohou úlohu vyskládat ve scéně, scénu načíst do programu a sbalit do bzipu.

U pokročilých už předpokládáme, že úloha bude naprogramovaná a bude tam nějaké hezké pozadí, třeba foto vaší školy apod..

Dejte si pozor na pojmenování všech souborů (banky, obrázky), aby vám je Baltík správně sbalil do bzipu.

Za tuto úlohu můžete získat 10 b. Koeficient za úpravu vám může body zdvojnásobit ☺.

	Začátečníci	pokročilí
Nápis Baltíkoviny 2015-2016	2	1
Jméno a příjmení	4	2
škola	2	1
Kategorie	2	1
pozadí		5

Úloha může vypadat např. takto:

