

## Úloha č. 13 – do 22.4.2016 - pokročilí

Úlohu pojmenujte: 13AP\_JmenoPrijmeni.bzip  
13BP\_JmenoPrijmeni.bzip

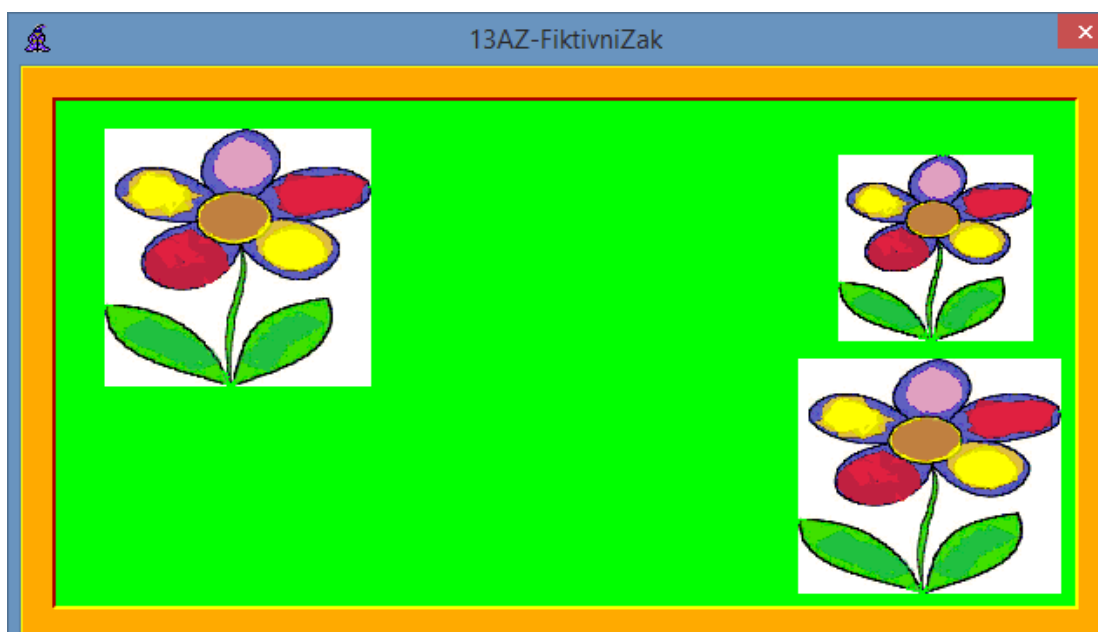
**Místo JmenoPrijmeni napište vaše jméno a příjmení**

Už podle přípony poznáme, že se bude jednat o tvůrčí úlohu.

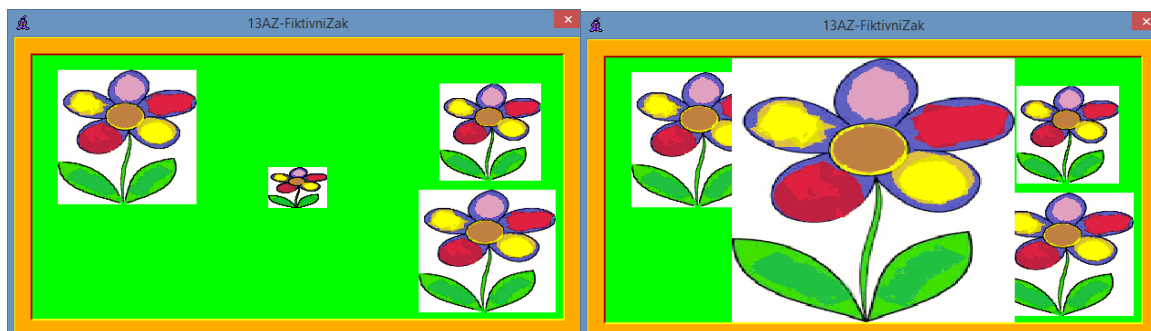
V programu malování (je součástí win) si namalujte nějakou hezkou kytičku. Kytička musí být ve formátu bitmapa a pozor, musí se jmenovat stejně jako program, jinak se vám nezabalí do bzipu.!

Po spuštění programu se na obrazovce objeví min 3 stejné obrázky, akorát v různé velikosti, ostatní pozadí bude zelené.

Obrázek může vypadat třeba takto:



Po dalším stisku se uprostřed objeví další malá kytička (obrázek 10x10 b) a vždy po 50 milisekundách kytička poporoste. Kytička poroste, dokud se vejde do plochy.



Pozor, kytička roste stejnoměrně do všech stran.

10 b program, 5 b za grafiku.