

Úloha č. 2 – do 13.11.2015

Úlohu pojmenujte: 2AP_JmenoPrijmeni.bzip

2BP_JmenoPrijmeni.bzip

Místo JmenoPrijmeni napište vaše jméno a příjmení

1. Na obrazovce se objeví škola a k ní povedou cestičky. Škola může být vyskládaná ve scéně, namalovaná, vyfotografovaná (pozor na formát obrázku)
2. Po dalším stisku klávesy nebo tlačítka myši se otevřou dveře
3. Do školy vejde z levé strany nejdříve učitel Baltazar, po něm holčička v červeném také zleva. Zprava přijede autem pan ředitel a zmizí ve dveřích, pak dorazí zleva kluk v červených kalhotách a po něm princezna v modrém. Zprava přijede cyklista a nakonec dorazí zprava kluk s batohem.
4. Za posledním se zavřou dveře a o dalším stisku program skončí.

Škola může vypadat třeba takto:



Bodování :

Škola 0- 5 bodů

Otevření dveří 1 b

Postavičky: 1 bod za správnou postavičku

Zavření dveří 1 b