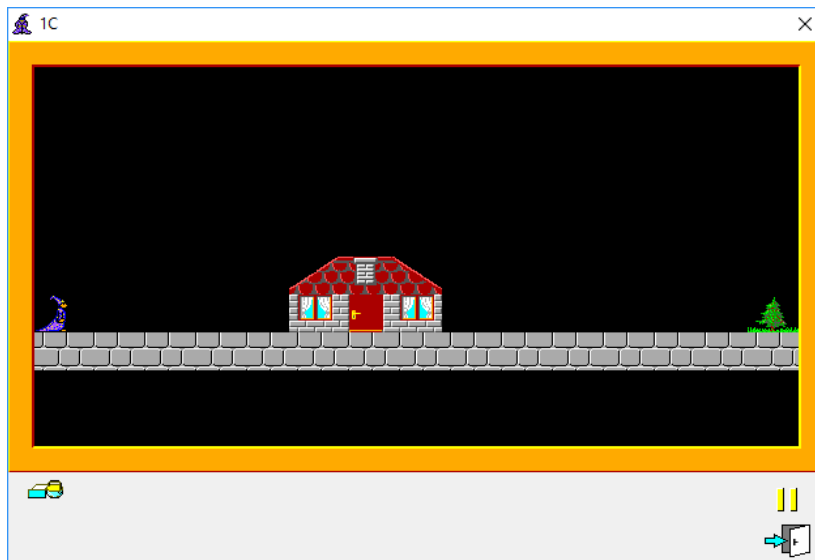


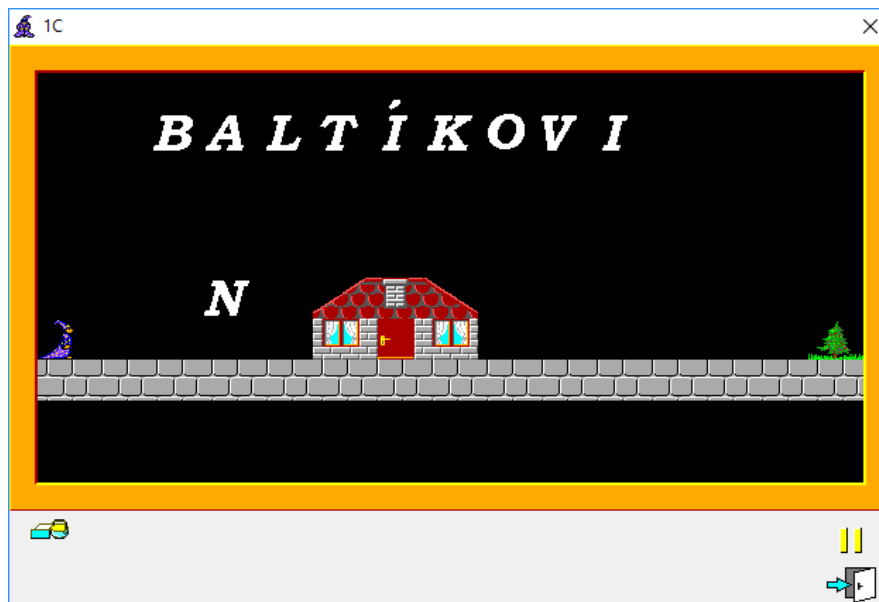
Úloha 1. – kategorie C – do 30.10.2017

Úlohu pojmenujte **1C_JmenoPrijmeni.bpr** (jméno a příjmení soutěžícího)

1. Hlavička (1b)
2. Po spuštění se na obrazovce objeví domeček přesně podle obrázku (3b):



3. Baltík vyčaruje pomocí automatické animace nápis Baltíkoviny pomocí libovolných písmen z banky, třeba takhle (6b):



Rychlost animace každého písmenka 200 ms.