

Úloha 4. – kategorie A – do 8. 1. 2018

Úlohu pojmenujte 4A_JmenoPrijmeni.bzip (jméno a příjmení soutěžícího)

Určitě se všichni těšíme na příchod Ježíška. Připravíme mu tedy krásný stromeček. Tentokrát budeme hodně malovat. Proto budeme balit program do bzipu.

1. Po spuštění programu se objeví velký vánoční stromeček (5b)
2. Po stisku klávesy nebo tl. myši ho Baltík ozdobí 5-15 originálními ozdobami, tzn. že Baltík prostě půjde a na stromeček vyčaruje ozdobu. Originální jsou takové, jaké si sám (sama) namaluješ. (1b/ozdobu).
3. Ještě můžeš dostat dalších 5 bodů za pěknou grafiku.

Přeji všem krásné Vánoce, užijte si prázdniny.