

Úloha 2 – kategorie C, D – Odevzdejte do 3.12.2018

Úlohu pojmenujete ve stylu 2C_JmenoPrijmeni.bpr, 2D_JmenoPrijmeni.bpr

1. Na začátku programu vytvořte „hlavičku“ z komentáře, kde bude napsáno vaše **jméno a příjmení, organizace, ve které se učíte Baltíka a kategorie**. (1 bod)
2. Na obrazovce se objeví všechny 4 domy najednou podle obrázku (používejte předměty z banky 0). (4 body)
3. Výzvou této úlohy je udělat všechny domky za použití proměnných a jednoho univerzálního pomocníka pro stavbu domu. (4 body)
4. Na konci programu čeká Baltík na stisk libovolné klávesy nebo tlačítka myši.(1 bod)

Nepoužívejte scény.

Nezapomeňte na efektivitu a přehlednost programu

