

Úloha č. 8 – do 23.1.2015

Úlohu pojmenujte: uloha8A_JmenoPrijmeni.bpr
nebo (podle kategorie) uloha8B_JmenoPrijmeni.bpr

Místo JmenoPrijmeni napíšete vaše jméno a příjmení...

1. Po spuštění programu se objeví bílý sněhulák tvořený z 5 kuliček zhruba dle obrázku (10b):



2. Pokud se vám bude chtít sněhuláka dozdobit, tak se po stisku libovolné klávesy nebo tlačítka myši objeví sněhulák s očima, knoflíky, hrncem, koštětem dle vaší fantazie (5b).



Pozor!!!! Sněhuláka programujeme pouze pomocí grafických příkazů, nikde nic nemalujte.