

Úloha 7

do 16. 1. 2015

Úlohu pojmenujte **uloha7A_JmenoPrijmeni.bzip** nebo **uloha7B_JmenoPrijmeni.bzip**, podle kategorie, ve které soutěžíte. Jméno a příjmení bude samozřejmě vaše.

Dvě poslední úlohy byly na vánoční téma, novoroční bude, jak jinak – Silvestrovská.

Máte za úkol naprogramovat libovolný silvestrovský ohňostroj.

Po stisku libovolné klávesy nebo tlačítka myši se na obrazovce objeví vystřelená petarda. To se bude opakovat 4x. Pokaždé se objeví jiný druh petardy, může být malovaná, animovaná...

Úlohu odešlete na server.

Bodování

1 bod – správný název souboru

1 bod – hlavička programu (jméno, příjmení, kategorie popř. škola)

0 – 2 body za každou petardu,