

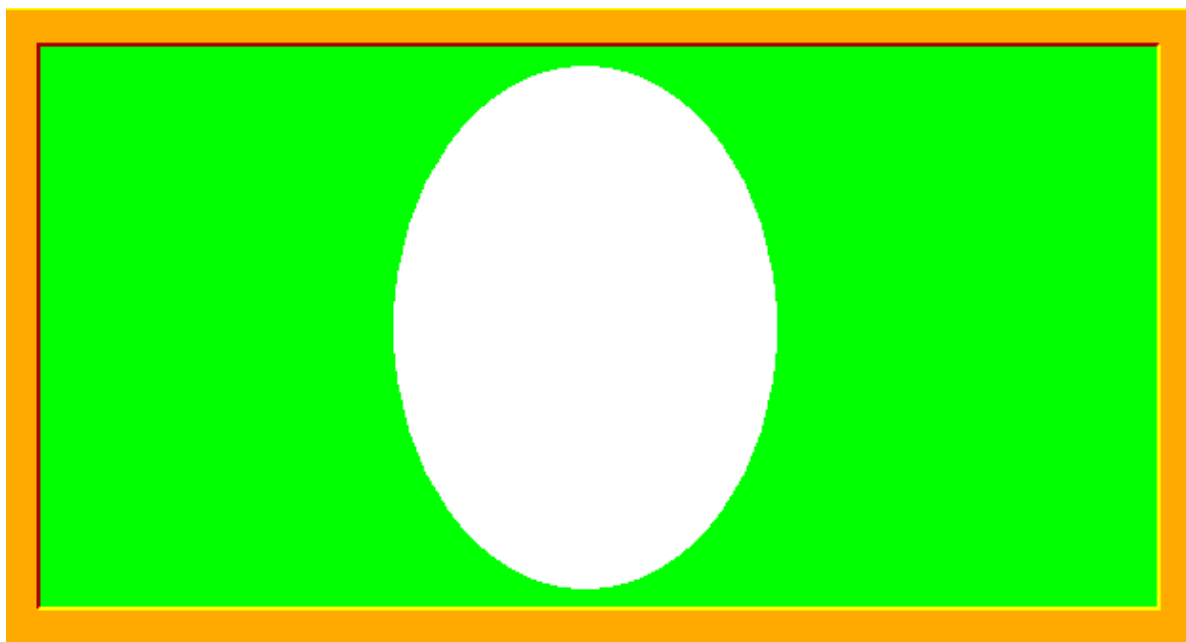
Úloha 10 – kategorie A – do 29.4.2019

Úlohu pojmenujete 10A- JmenoPrimeni. bpr

Dnes se zaměříme na grafické příkazy, způsob, jak si poradit, když se nesmí malovat. Příkazy najdeme na předposledním řádku v příkazech. Někdy je výhodné použít i definice pomocí oblastí.

Podívejte se na video, jak se definuje oblast.

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. Po spuštění programu se objeví světle zelená nebo oranžová obrazovka a zhruba uprostřed se objeví bílé vajíčko, snažte se ho udělat tak aby bylo od spodního i horního okraje vzdáleno 10 bodů. (4b)



3. Vajíčko si ozdobíme pomocí myši.
Když klikneme na plochu libovolným tlačítkem, objeví se 15-25 bodů veliký puntík (velikost bude náhodná), barva bude také náhodná. Puntíky se mohou objevit i v trávě.
Po vykreslení 15 puntíků program končí. (5b)

