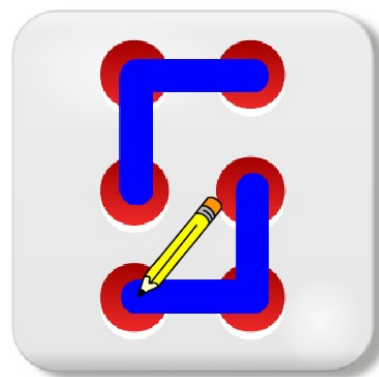
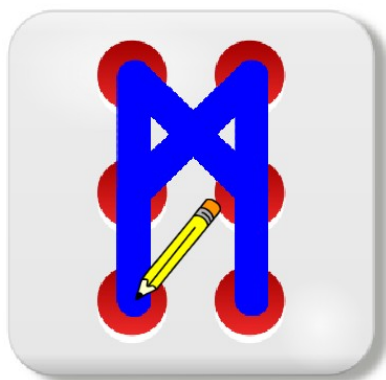


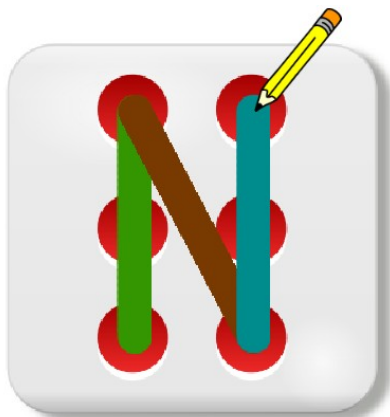


Písmena a číslice

1. Sestav scénář, který nakreslí vymyšlené písmeno.



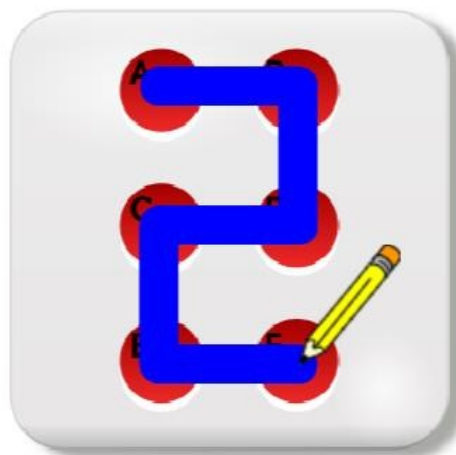
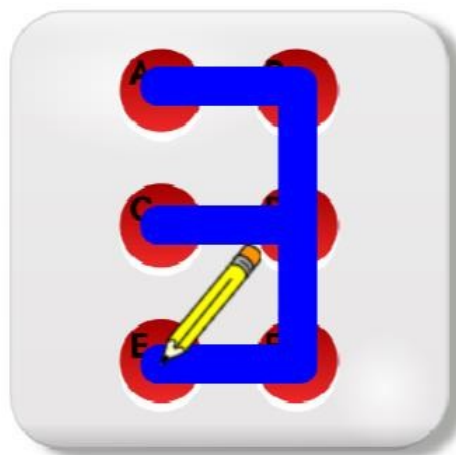
2. Sestav scénář, který nakreslí barevné písmeno.





Písmena a číslice

3. Udělej si zařízení na odpočet pro start hry.



Číslice 3, 2, 1 vykresli v projektu *Písmena a číslice* za sebou v časovém rozestupu 2 sekundy.