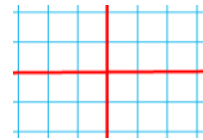
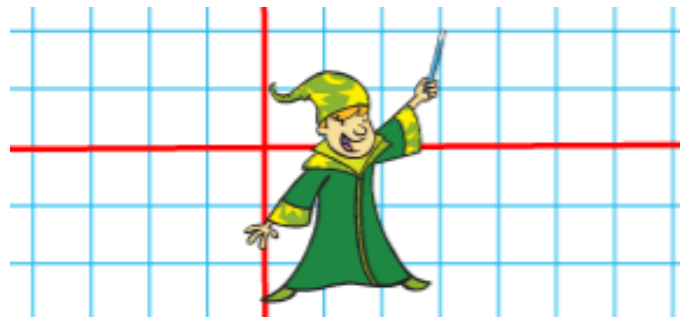




Kreslicí aplikace příprava



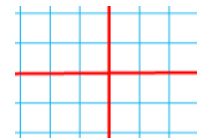
1. Změň kostým kočičky na kouzelníka.
Sestav scénář, v němž kouzelník po stisku klávesy [šipka vpravo] vykoná blok **změň x o 20**.



2. Podle ostatních šipek se má kouzelník pohybovat o 20 kroků vlevo, nahoru, dolů.
Vyzkoušej.



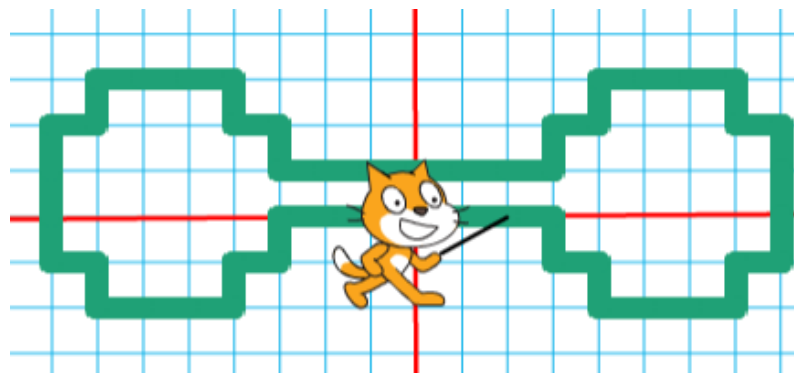
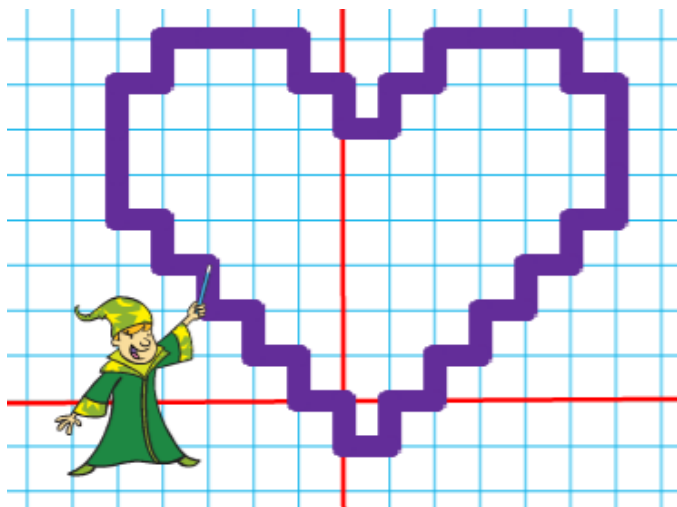
Kreslící aplikace



1. Navrhni následující hru:

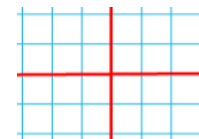
Po kliknutí na postavu se scéna smaže a postava skočí do středu scény. Šipkami pak budeš kreslit obrázek.

Ovládej postavu a kresli různé obrázky:



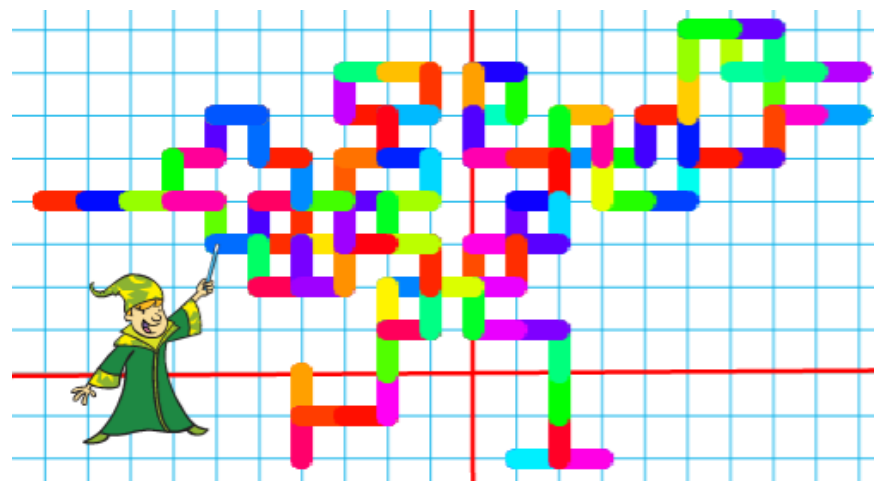
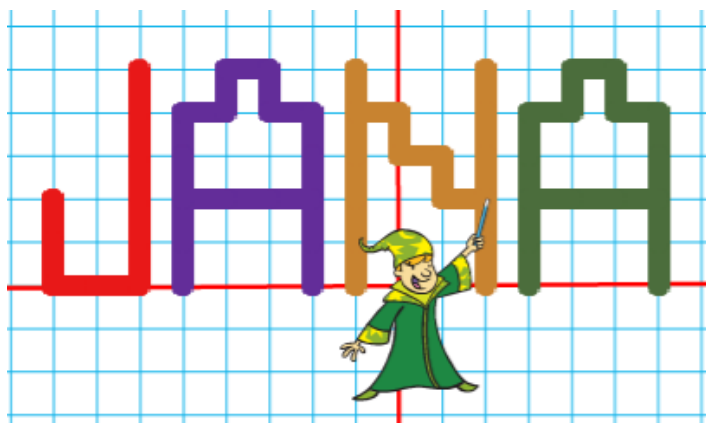


Kresli složité tvary



Vylepši kreslení:

1. Klávesa [V] vypne pero, klávesa [Z] zapne pero.
2. Pod klávesy s číslicemi [1], [2], [3]... přidej scénáře ke změně barvy pera na různé barvy.



3. Po každém posunu postavy nastav náhodnou barvu pera.

