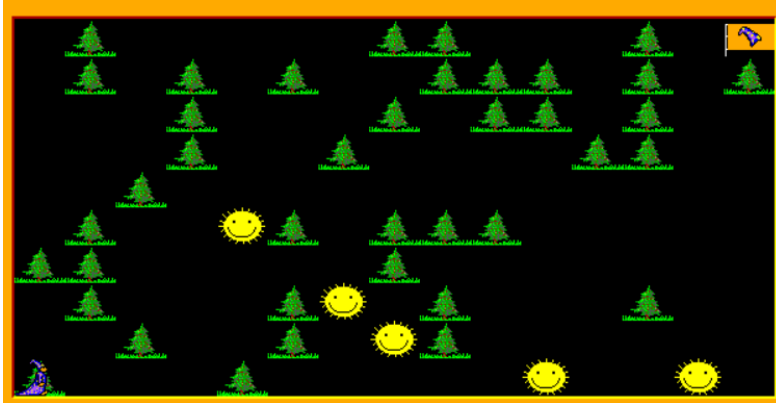


1. Otevři nový projekt, nazvi ho **ObnovaPrales**
2. Na první řádek programu vlož komentář Prales, ulož!
3. Na obrazovce se objeví **50 stromů a 5 sluníček na náhodných souřadnicích**. Předměty se mohou přečarovávat. V pravém horním rohu je vlajka.



4. Než začne hra, **spuštění stopky**



Čas na stopkách se bude po celou dobu programu objevovat v levém horním rohu.



5. Naprogramuj ovládání Baltíka – **Baltík sám popojde, když je před ním strom**. Otáčí se kurzorovými šipkami.
6. Když je před Baltíkem **sluníčko**, změní se na **strom**.
7. **Mezerníkem Baltík vyčaruje strom**. Počet vyčarovaných stromů si ukládá do celočíselné proměnné.
8. **U vlajky hra končí**.
9. Smaže se obrazovka a vypíše se **počet vyčarovaných stromů a čas hry**

