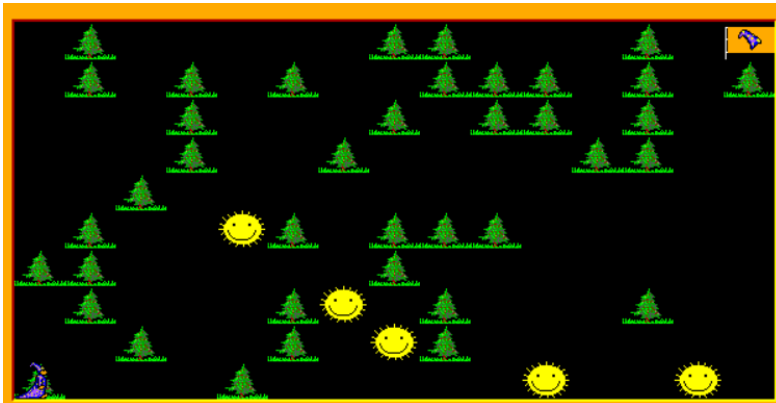
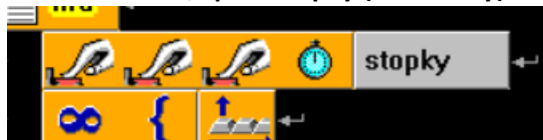


1. Otevři nový projekt, nazvi ho **ObnovaPrales**
2. Na první řádek programu vlož komentář Prales, uloži!
3. Ve scéně vytvoř 50 stromů a 5 sluníček, jak tě napadne. V pravém horním rohu je vlajka.



4. Než začne hra, **spuštění stopky (od 3. třídy)**



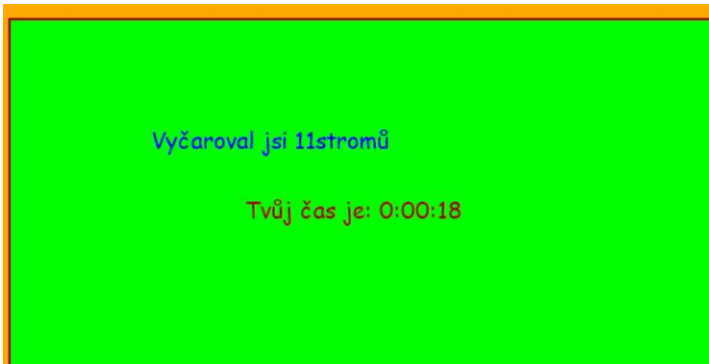
nápověda

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



nápověda

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. **(od 3. třídy)**
8. **U vlajky hra končí**.
9. Smaže se obrazovka a vypíše se **počet vyčarovaných stromů a čas hry (od 3. třídy)**



nápověda