



Projekt Drak

1. Otevři nový projekt. Založ novou složku **Drak** a v ní založ nový program **Drak**, ulož.
2. Na první řádek programu vlož komentář **Drak**, ulož!
3. Otevři si kreslení (před kliknutím na ikonku kreslení si vždy zkontroluj, zda máš program uložený) – banku 14 a zde nakresli draka. Nezapomeň u draka nastavit průhlednou černou barvu (jako barva pozadí). Draka rozkopíruj 20x.



4. Nyní si připrav dvě scény, kde bude létat drak.



5. Nejdříve neviditelný Baltík dojde na místo, kde začne létat drak.
6. Baltíka proměň v draka a zviditelní.
7. Nyní prolet s Baltíkem – Drakem první scénu.
8. Objeví se druhá scéna, Baltík se rychlostí nekonečno přemístí na začátek scény.
9. A pak rychlostí 5 proletí druhou scénou.
10. Na konci obrazovky se Baltík-Drak zneviditelní a program skončí.