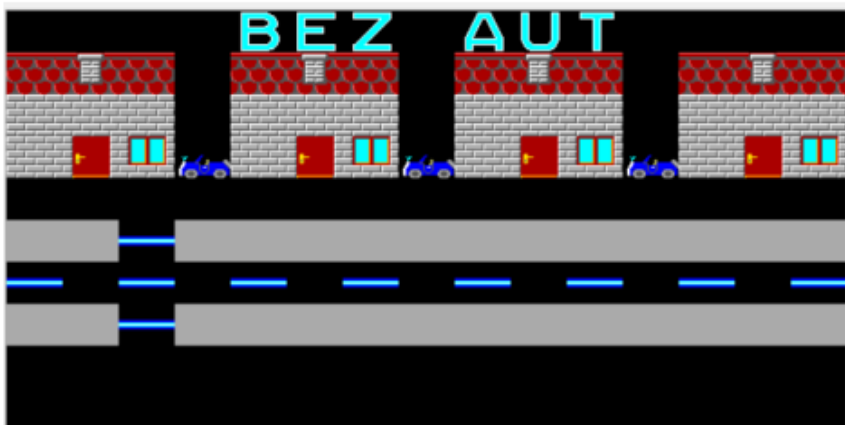


Otevři si scénu (klikni na domeček), ve scéně si sestav STEJNÝ obrázek předměty pro domečky, auta a šedou silnici jsou z banky 0, modrý přechod je z banky 1 (předmět č. 1073) , písmena jsou z banky 2.



Pak scénu **uložíme kliknutím na červenou šipku a přeneseme do programu.**

Budeme programovat

- Baltík vyjde ze svého stanoviště,
- přejde přes přechod
- dále chodí už jen po černé trase před domečky
- všechna auta změni na kola
- odejde doprava a zmizí

