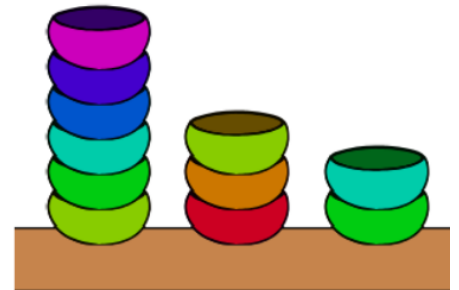


Oddělení A:

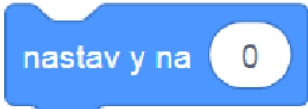
Otevři si projekt *Misky test*.

V něm se nachází postava, která má tvar misky: 

Navrhni blok , který nakreslí několik sloupků z misek různé barvy. Parametr určuje počet sloupků. Program se uživatele zeptá na počet misek v každém sloupku.



Na přebarvení kostýmu použij blok . Výška jedné misky je 20 kroků.

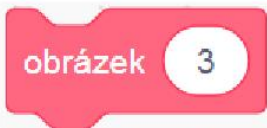
Pro návrat misky na polici použij blok .

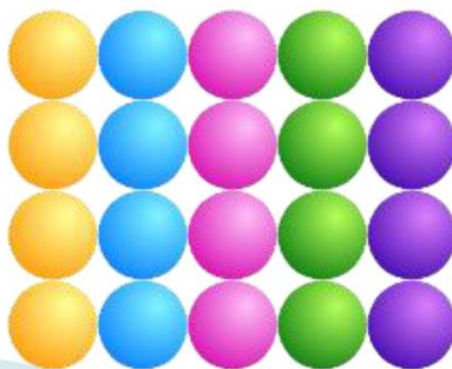
<https://scratch.mit.edu/projects/306863054>

Oddělení B:

Otevři si projekt *Puntíky test*.

Všimni si, že postava má takovéto kostýmy: 

Navrhni blok , který vytvoří z barevných puntíků takovýto obrázek. Parametr bude určovat počet řádků z nakreslených puntíků.



<https://scratch.mit.edu/projects/306863334>