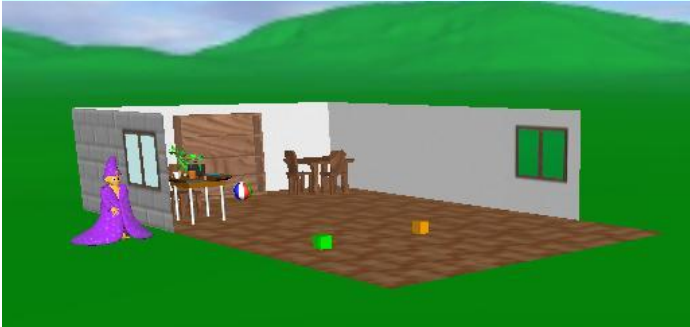


## 1. hodina: Úvodná hodina – Baltíkov dom

Cieľ: Oboznámenie sa so základnými pojmami súvisiacimi s programovaním. Prostredie programu Baltík 4 .NET, práca v interaktívnom režime. Čaruj predmet, odčaruj ho, zmena programu.

### Úloha:

Vytvor s Baltíkom dom s podlahou, strechou, prípadne aj vnútorným zariadením, okolo záhradu, v diaľke les a hore oblohu s obláčikmi. [U1-1](#)



✦ Program ulož ako scénu, aj ako program