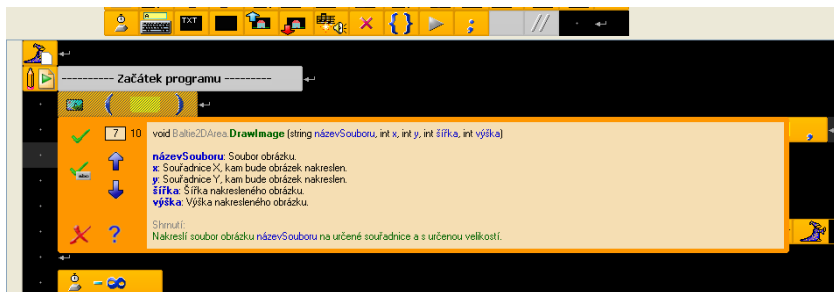


## Režim 2D Programovací s Baltíkem

1. vložit obrázek, vložit jej na určité místo a upravit jeho rozměry
  - a. obrázek uložíme do složky, kde máme celý projekt
  - b. ikona „Kresli obrázek“



- c. dáme upravit a vybereme přetížení 7.

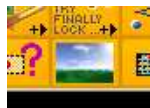


- d. vypíšeme název (s příponou), začáteční souřadnice 0,0 a šířka, výška – na celou obrazovku – 585,289



## 2. chceme-li vložit obrázek na pozadí

- a. musíme mít obrázek připravený s rozměry B plochy (584 x 289), jinak obrázek bude oříznutý
- b. uložíme jej do složky s projektem
- c. vložíme pomocí ikony pro pozadí



- d. vložíme název obrázku

