

**Lekcja nr 20**  
**Z KOTEM ZA PAN BRAT (cz. II)**

1. Skrypty buduje się z bloków pogrupowanych w kategorie wyróżnione kolorami.
2. Do przemieszczania duszka po scenie służy polecenie **PRZESUŃ O xx KROKÓW**.
3. Aby o obrócić duszka należy zastosować polecenie **OBRÓĆ (U) O xx STOPNI**.
4. Duszka można zduplikować.
5. Blok z napisami **JEŻELI .... TO ....** pozwala określić zasady uruchomienia części skryptu po spełnieniu określonego warunku.

---

**ZADANIE DOMOWE**

1. OWOZM: zad. 2 str. 80.

---

**DLA CHĘTNYCH**

1. DZ: zad. Na str. 80.