

Lekcja nr 22
MAŁPIE FIGLE (cz. II)

1. Obrót duszka można zaprogramować używając polecenia **POWTÓRZ „XX”** razy i polecenia **OBRÓĆ O „XX” STOPNI**.
2. Podskok można uzyskać używając poleceń:
 - a. **PRZESUŃ O „XX” KROKÓW**,
 - b. **CZEKAJ 1 S**,
 - c. **PRZESUŃ O „-XX” KROKÓW**,
3. Aby zbierać banany należy wykorzystać polecenia:
 - a. **ZAWSZE**,
 - b. **JEŻELI DOTYKA „XXXXXXXX” TO**,
 - c. **UKRYJ**,

ZADANIE DOMOWE

1. **OWOZM: zad. 2 str. 87.**

DLA CHĘTNYCH

1. **DZ: Zad na str. 87.**