

**Lekcja nr 24**  
**MAŁPIE FIGLE (cz. I)**

1. Możliwość sterowania duszkiem daje np. oprogramowanie klawiszy ze strzałkami.
2. Można wykorzystać polecenia:
  - a. **KIEDY KLAWISZ „X” NACIŚNIĘTY,**
  - b. **USTAW KIERUNEK NA...,**
  - c. **PRZESUŃ O „Y” KROKÓW.**
3. Po wstawieniu nowego duszka można go zmniejszyć lub powiększyć.
4. Dla każdego duszka można napisać oddzielny skrypt.
5. Za pomocą polecenie **USTAW STYL OBROTU** można określić w jaki sposób duszek ma się obracać.

---

**ZADANIE DOMOWE**

1. Brak.

---

**DLA CHĘTNYCH**

1. Brak..