

Lekcja nr 26
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. OWOZM: zad. 1 str. 87.

DLA CHĘTNYCH

1. Str. 86 zadanie: „Znajdź na to sposób”.