

Lekcja nr 27
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.