

## Lekcja nr 22

### PIERWSZE KOTY ZA PŁOTY (cz. I)

1. Do programowania w Scratchu służy środowisko programistyczne Scratch 3.
2. Okno programu podzielone jest na:
  - a. scenę,
  - b. blok kategorii,
  - c. pole skryptów.
3. Postać duszka można zmieniać za pomocą przycisku **KOSTIUMY** lub namalować według własnego projektu.
4. Duszki można dodawać.
5. Tło sceny można zadeklarować za pomocą **WYBIERZ TŁO Z BIBLIOTEKI**.

---

### ZADANIE DOMOWE

1. Brak.

---

### DLA CHĘTNYCH

1. Brak.