

Lekcja nr 23

PIERWSZE KOTY ZA PŁOTY (cz. II)

1. Skrypty buduje się z bloków pogrupowanych w kategorie wyróżnione kolorami.
2. Do przemieszczania duszka po scenie służy polecenie **PRZESUŃ O xx KROKÓW** z kategorii **RUCH**.
3. Aby o obrócić duszka należy zastosować polecenie **OBRÓĆ (↻) O xx STOPNI** z kategorii **RUCH**.
4. Duszka można zduplikować.
5. Blok z napisami **JEŻELI TO** z kategorii **KONTROLA** pozwala określić zasady uruchomienia części skryptu po spełnieniu określonego warunku.

ZADANIE DOMOWE

1. Brak.

DLA CHĘTNYCH

1. Brak.