

Lekcja nr 25
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. Brak.

DLA CHĘTNYCH

1. Brak.