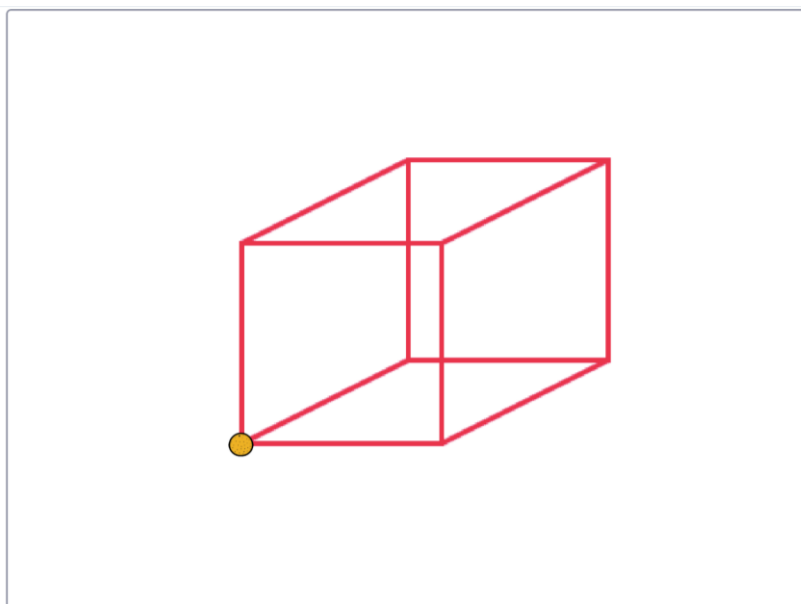


Zadanie 1

Stwórz program który narysuje sześcian. Sześcian powinien narysować się krok po kroku.

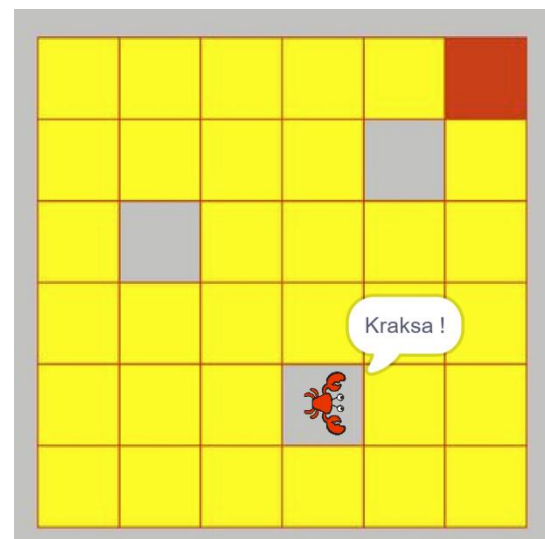
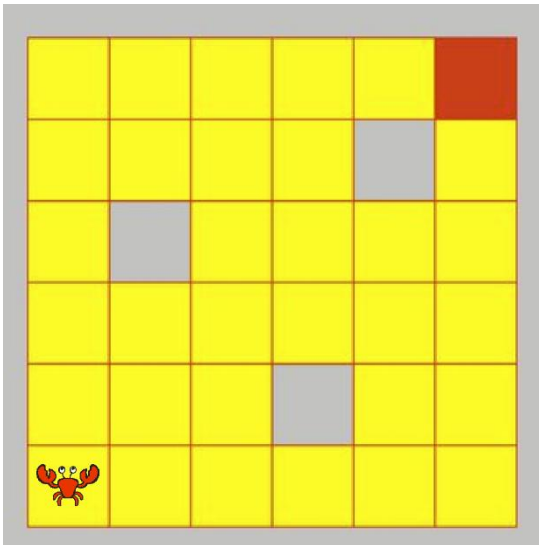


Powodzenia.

Zadanie 2**SCRATCH**

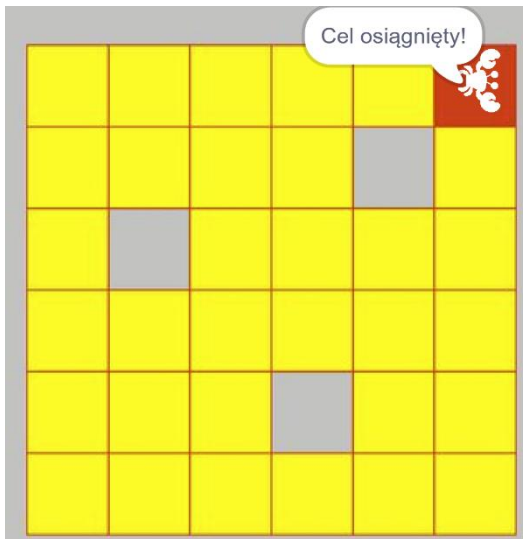
Napisz program który porusza krabem za pomocą kursorów.

Krab porusza się po szachownicy 6x6 pól (gotowej, narysowanej, masz ją na pulpicie). Krab skacze z pola na pole. Kraba znajdziesz gotowego w duszku – pod nazwą : crab.



Jeśli krab wskoczy na siwe pole, krzyczy – kraksa !

Jeśli z niego zejdzie – przestaje krzyczeć.



Gra kończy się, jeśli krab wskoczy na pole czerwone, wtedy krzyczy cel osiągnięty. Dodatkowo możesz zastosować wtedy jakiś „efekt” – obok widzisz jak krab stał się bardzo jasny.

Po chwili pojawia się napis – KONIEC

**KONIEC :-)**

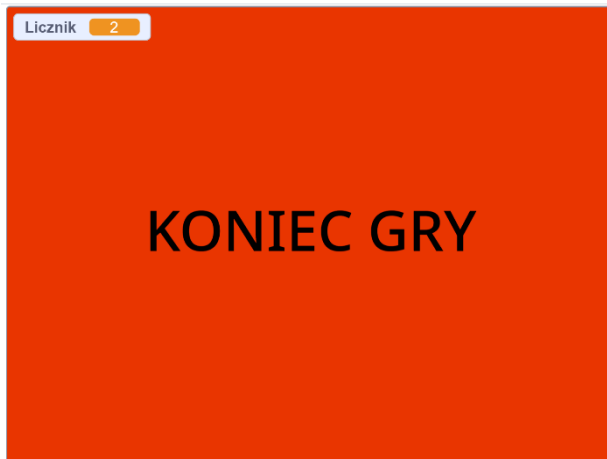
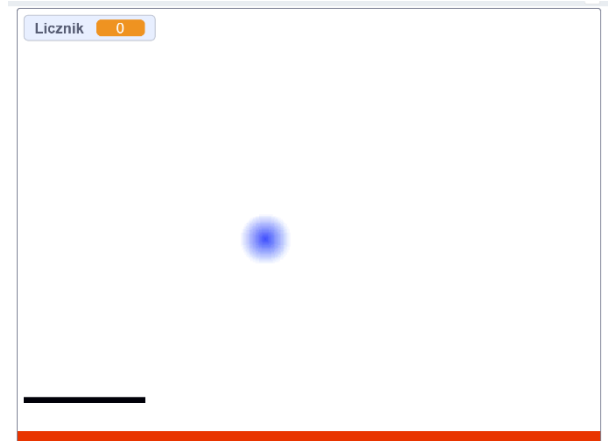
Powodzenia !



Zadanie 3

Napisz program który stworzy grę PONG

Na dole ekranu znajduje się czerwona bariera (nazwij je tło 0). Sterujesz paletką (narysuj ją samodzielnie). Za jej pomocą będziesz odbijać piłkę. Piłkę weź z gotowych duszków(ball). Dodatkowo gra posiada licznik, który po każdym odbiciu, nalicza +1 punkt.



Jeśli piłka trafi w barierę na dole – nie trafi w paletkę – tło zmienia się na czerwone z napisem : KONIEC GRY !

Jeśli gracz poprawnie odbije piłkę i licznik „nabije” 5 punktów – tło zmieni się na czerwone z napisem : BRAWO !

Wszystkie tła narysuj samodzielnie. Dodatkowo podczas każdego odbicia, piłka zmienia kolor.



Powodzenia !