

Programowanie wizualne – Ćwiczenia 1

Zadania domowe

- **Termin oddania zadań:** dzień kolejnych ćwiczeń w planie, godzina 8:00.
 - Za każdy tydzień opóźnienia odejmuję **1** punkt.
 - Każde, poprawnie działające, z poniższych zadań jest oceniane na **2** punkty (razem **6** punktów).
 - Rozwiązanie ma być poprawne. Może być natomiast bardzo proste i mało oryginalne.
 - Każde zadanie można raz poprawić.
 - Zadanie będące uzupełnieniem danego projektu zapisane jest w nim czerwonym kolorem. Tutaj jest powtórzone.
1. W **projekcie 1 – Akwarium** dodaj dowolnego duszka poruszającego się i zmieniającego się w dowolny sposób.
 2. W **projekcie 2 – Nietoperz** dodaj złego duszka, za kliknięcie którego gracz otrzyma punkty ujemne.
 3. Narysuj własnego duszka i spraw, aby 5 razy obszedł ekran dokoła.