

Programowanie wizualne – Ćwiczenia 4

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 7 – Rakieta** naucz wrogi statek strzelać.
 2. W **projekcie 7 – Rakieta** spraw, aby w momencie wybuchu rakiety klawisze strzałek nie działały (rakieta nie mogła się poruszać). Użyj do tego flagi.
 3. W **projekcie 7 – Rakieta** dodaj licznik punktów oraz życie. Obie zmienne powinny być widoczne na ekranie. Ustaw warunek końca gry.