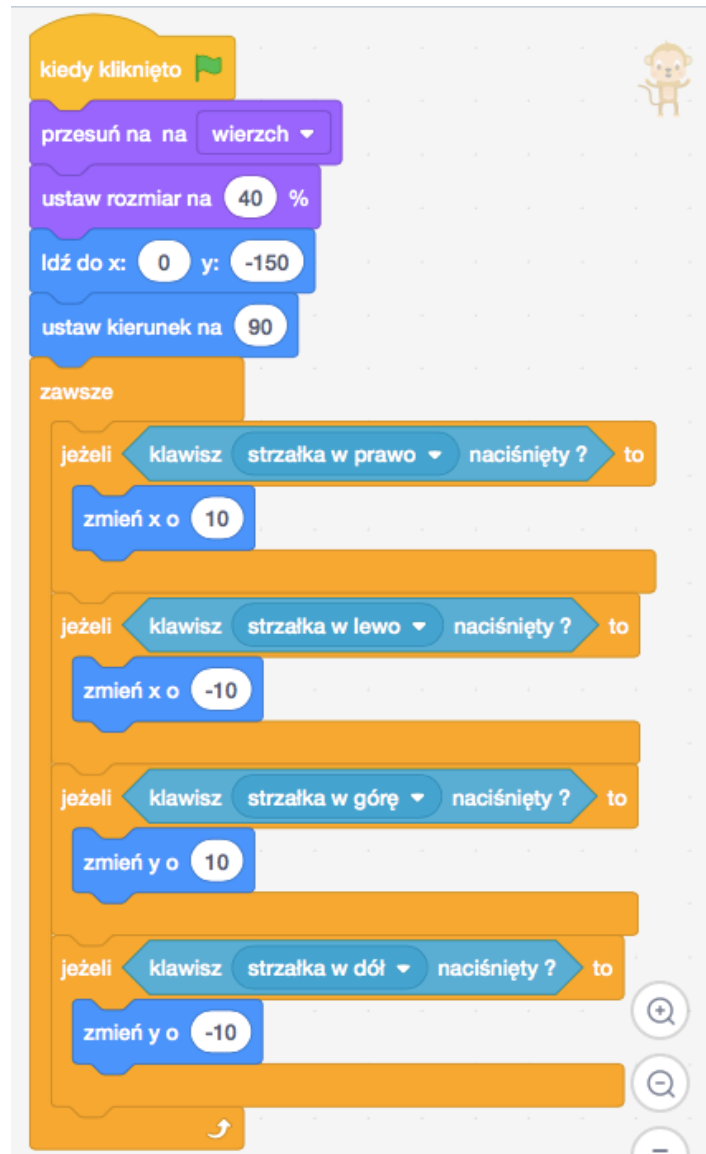
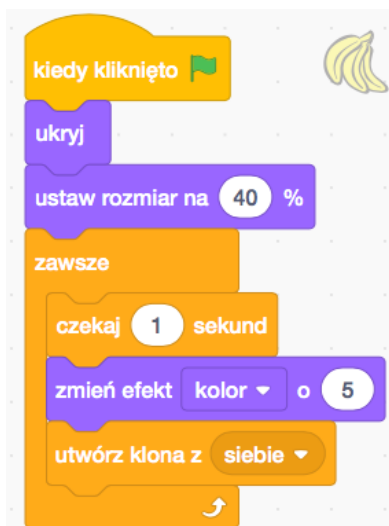


## Projekt 4 – Małpa

1. Usuń kota. Wybierz tło.
2. Dodaj małpę poruszaną strzałkami (**jeżeli klawisz strzałka w górę naciśnięty to zmień y o 10**). Pamiętaj o ustawieniach początkowych.



3. Dodaj spadające banany.
  - Napisz skrypt, który po naciśnięciu zielonej flagi **ukryje** banana. Następnie w pętli **zawsze** co sekundę **utworzy klona z siebie**.

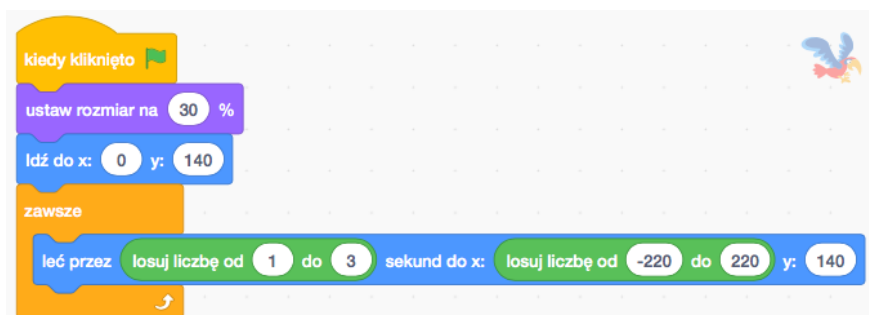


- Dodaj skrypt rozpoczynający się od **gdy zaczynam jako klon**, który sprawi, że nowy klon banana ustawi się w losowej pozycji w górnej części ekranu, **pokaże** się, poleci w dół, oraz zniknie (**klon zostanie usunięty**) gdy dotknie krawędzi. Ważne jest, aby klon został **USUNIĘTY**, a nie tylko ukryty.



4. Dodaj ptaka strzelającego jajkami.

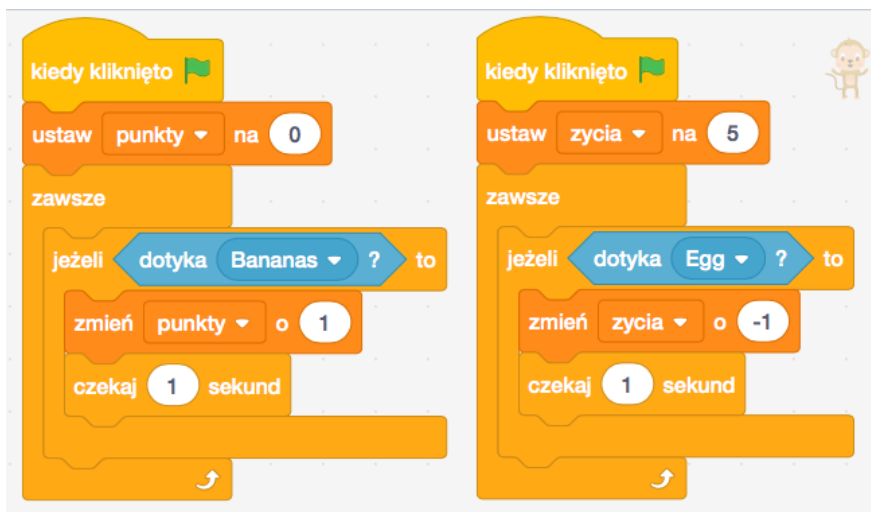
- Dodaj ptaka, który w pętli **zawsze** będzie **leciał przez losowy czas od 1 do 3 sekund do** losowego miejsca w górnej części ekranu.



- Dodaj jajka. Na początku jajko zostanie **ukryte**. W pętli **zawsze**, w losowym czasie (od 1 do 5 sekund) jajko będzie się klonowało. Następnie w skrypcie zaczynającym się od **gdy zaczynam jako klon**, jajko pokaże się, pójdzie do papugi (pod papugę) i zacznie spadać w dół. Następnie klon zostanie usunięty. Jajko może się obracać.



5. Dodaj licznik punktów oraz żyć. Obie zmienne powinny być widoczne na ekranie.



6. Spraw, aby małpa mogła czymś (np. pomarańczami) rzucić w papugę. Użyj do tego klonów. Pomarańcza mogą klonować się po naciśnięciu klawisza spacji lub co jakiś ustalony lub losowy czas.
7. Dodaj projekt do studia *Projekt 4 - Małpa*