

## Ćwiczenie 1

- Otwórz nowy projekt w scratch2
- Zapisz projekt jako – nazwisko\_cw1
- Wykonaj animację duszka wg instrukcji

### Przesuwanie duszka

1. Ustaw zdarzenie, które uruchomi program  
(np. *kiedy kliknięto zieloną flagę*)
2. Do przesuwania duszka na ekranie mamy kilka klocków które możemy dowolnie składać:



3. Programujemy aby duszek chodził w koło
-