

Ćwiczenie 3a

- **Otwórz nowy projekt w scetch2**
- **Zapisz projekt jako – nazwisko_cw3a**
- **Wykonaj animację duszka wg instrukcji**

Podskok duszka

1. Ustaw zdarzenie, które uruchomi program
(np. *kiedy kliknięto zieloną flagę*)
2. Programujemy aby duszek podskakiwał.

