**Temat: Tworzymy grę dla jednego gracza**

**Proszę o odesłanie zadania z Krabem z poprzedniej lekcji do sprawdzenia kto jeszcze tego nie zrobił.**

Proszę o zapoznanie się z materiałem z podręcznika ze strony 88-90.

Według opisu przygotujemy prosta grę gdzie będziemy sterowali baleriną za pomocą klawiszy strzałek.

Rys. 12 przedstawia tylko część skryptu dla strzałki w górę i w dół. Rozbudujemy go o kolejne dwie klamerki jeżeli i dodamy w nich **strzałka w lewko oraz klocek ustawi kierunek na -90 w lewo**, oraz **strzałka w prawo ustawi kierunek na 90 w prawo.**



Podpowiedź do ćwiczenia 12



**Utworzoną grę zapisz pod nazwą Balerina i prześlij do oceny na adres email: adam.kacperski@outlook.com** wpisując w tytule Imię i nazwisko.