

## ZADANIE

- 3 Utwórz w programie Scratch grę, w której trzeba będzie zaprowadzić duszka żabę do jeziora. Po drodze postać będzie musiała ominąć różne przeszkody. Sterowanie duszkiem powinno odbywać się za pomocą klawiatury. Przygotuj odpowiednie tło, dodaj duszka do projektu i zbuduj skrypty. Zaplanuj zakończenie gry.

Pracę proszę zapisać pod nazwą żaba\_nad\_jeziorem