**Pierwsze koty za płoty**

**Zmiana wyglądu i nazwy postaci (strona 74)**

1. zmień kolor duszka (kolor brązowy - wypełnienie gradientowe)

2. przedłuż kocie wąsy

3. zmień nazwę (duszek1 na brązowy kot)

**Ustawienie tła (strona 76)**

1. wybierz dowolne tło z biblioteki

**Zbudowanie skryptu określającego ruch postaci (strona 77)**

1. dodaj skrypt do duszka (strona 77)



2. dodaj obrót o 45 stopni (strona 78)



3. ustal styl obrotów „lewo-prawo”



**Dodawanie do projektu drugiej postaci (strona 79)**

1. zduplikuj duszka

2. zmień kolor zduplikowanego duszka (kolor czarny - wypełnienie gradientowe)

3. zmień nazwę (na czarny kot)

4. uruchom program

5. zatrzymaj program

6. zmień duszkowi „czarny kot” blok obrotu z 45 stopni na 15 stopni

7. uruchom program

8. zatrzymaj program

9. zmodyfikuj skrypt dla pierwszego kota (brązowy kot)



10. podobnie modyfikuj skrypt dla drugiego duszka (czarny kot)

11. uruchom program