W programie Scratch utwórz skrypty:

* do wyczyszczenia sceny i ustawienia duszka na środku ekranu po naciśnięciu przycisku z zieloną flagą,
* do narysowania **wężyka z zadania 2** po naciśnięciu klawisza „w”,
* do narysowania **słowa H E L z zadania 3** po naciśnięciu klawisza „h”.



