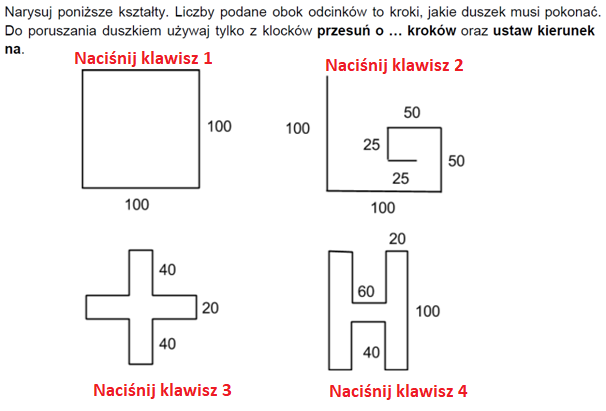
**Rysowanie w programie Scratch cz. 3**

**Ustawianie duszka na środku sceny, czyszczenie sceny.**



**Zadanie 1. Praca na 5-**



**2. Praca na 5**

W poniższym zadaniu stwórz zmienną o nazwie „krok”.

