**Programowanie w programie Scratch cz. 2**

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



**Zadanie 1.**

Wykonaj w programie Scratch animację polegającą na tym, że duszek będzie zwiedzał kontynenty. Zmniejsz duszka kota o połowę. Po pojawieniu się duszka na środku danego kontynentu duszek powinien wymienić nazwę danego kontynentu. Tło znajdź w Internecie i zapisz na dysku, następnie wczytaj je do projektu.

<http://przedszkole.sp-siercza.pl/wp-content/uploads/2018/06/pol_pl_Mapa-Swiata-7_4-800x445.jpg>



Użyj następujących bloków:



Połącz wszystkie bloczki tak, żeby kot spytał ile jest 6\*8, a potem powiedział, czy odpowiedz użytkownika jest dobra.



