



1. Zaprogramuj tło tak, aby po kliknięciu zielonej flagi pojawiło się tło o nazwie **boisko**.

2. Zaprogramuj wszystkie duszki tak, aby pojawiały się po kliknięciu flagi w wyznaczonych miejscach:

- Gracz1: x: -180 y: 0
- Gracz2: x: 180 y: 0
- Piłka x:0 y:0
- Bramka1 : x: -233 y: 3
- Bramka2 : x: 233 y: 3

Nie zapomnij użyć bloku pokaż.

3. Zaprogramuj **Gracza1** aby poruszał się za pomocą strzałek, ustaw również odpowiednie kierunki duszka:

- Ruch w górę: kierunek na 0
- Ruch w dół: kierunek na 180
- Ruch w prawo: kierunek na 90
- Ruch w lewo: kierunek na -90

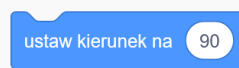
4. Skopiuj skrypt sterowania **Gracza1** do duszka **Gracz2** i zmień przyciski, możesz wybrać kombinację przycisków WSAD lub inną.

5. W duszku **Piłka** zaprogramuj pojawienie jej po kliknięciu flagi, ustaw piłkę na środku. Stwórz zmienne PUNKTY1 oraz PUNKTY2 oraz ustaw je na 0.

6. W duszku **Piłka** zaprogramuj teraz możliwość prowadzenia piłki oraz strzał przez **Gracza1**.

- w pętli zawsze dodaj blok jeżeli w którym sprawdzisz czy piłkę dotyka **Gracz1**
- wewnątrz bloku jeżeli, ustaw kierunek piłki na kierunek z **Gracza1**

wykorzystaj do tego bloki:



- jako kolejny blok dodaj jeżeli to ...w przeciwnym razie, w warunku wybierz przycisk którym będziesz strzelać. Dla Gracza 1 może to być przycisk L
 - kiedy przycisk strzału będzie naciśnięty to dodajemy pętlę powtórz 15 razy a w niej blok przesun o 8 kroków
 - jeśli nie strzelamy to wtedy biegniemy z piłką, dodaj blok pętli powtórz 15 razy blok: przesun o 3 kroki
 - sprawdź działanie stworzonego skryptu
7. W duszku **Piłka** skopiuj cały skrypt przed chwilą tworzony oraz zmień tak aby działał dla **Gracza2**.
 8. W duszku **Piłka** stwórz swój własny blok. Nazwij go reset pozycji. W ramach jego działania piłka powinna się ukryć a po 1 sekundzie pokazać na środku boiska.
 9. W duszku **Piłka** użyj swojego bloku reset pozycja, zawsze kiedy Piłka dotknie krawędzi.
 10. W duszku **Piłka** zaprogramuj dodowanie punktów po strzeleniu bramek np. Jeśli piłka dotknie Bramki2 to jeden punkt zdobywa Gracz1 a piłka wraca na srodek boiska.
 11. * W duszku **Piłka** zaprogramuj zmianę tła jeśli któryś z graczy będzie mieć 5 punktów, po zmianie tła zatrzymaj grę. Ze sceny nadaj komunikat ukryj w momencie kiedy tło zmieni się na wygraną. Komunikat ten powinny odebrać duszki: **Gracz1, Gracz2 i Piłka**.
 12. * W duszkach **Gracz1 i Gracz2** dodaj zmianę kierunku duszka jeśli będziemy poruszać się po skosie. Dzięki temu będziemy mogli biec z piłką również po skosie w naszej grze.
Sprawdź 4 sytuacje w których gracz naciska odpowiednio przyciski i ustaw odpowiedni kierunek:
 - strzałka góra i prawo: ustaw kierunek na 45
 - strzałka góra i lewo: ustaw kierunek na -45
 - strzałka dół i lewo: ustaw kierunek na -150
 - strzałka dół i prawo: ustaw kierunek na 135
 13. * Zaprogramuj aby piłka stopniowo zwalniała po strzale. Stwórz zmienną prędkość i ustawiaj ją na 8 zawsze kiedy strzelasz odpowiednimi graczami, w bloku przesun o 8 kroków dodaj zmienną.
 14. * Zmniejszaj wartość zmiennej prędkość o -0.3 tylko wtedy jeśli będzie większa od 0.