



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 duszka **Gracz1** do duszka **Gracz2** i zmień przyciski, możesz wybrać kombinację przycisków WSAD lub inną.
5. W duszku **Pilka** zaprogramuj pojawienie jej po kliknięciu flagi, ustaw piłkę na środku. Stwórz zmienne **PUNKTY1** oraz **PUNKTY2** oraz ustaw je na **0**.
6. W duszku **Pilka** 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 postaci **Gracz1** wykorzystaj do tego bloki:



- jako kolejny blok dodaj jeżeli to ...w przeciwnym razie, w warunku wybierz przycisk którym będziesz strzelać. Dla postaci **Gracz1** 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 postaci **Gracz2**.
 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 pozycji”, zawsze kiedy Piłka dotknie krawędzi.
 10. W duszku **Piłka** zaprogramuj dodawanie punktów po strzeleniu bramek np. Jeśli piłka dotknie duszka **Bramka2** to jeden punkt zdobywa Gracz1 a piłka wraca na środek 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**.