

Tenis

Gra polega na odbijaniu piłeczki raketką, która jest sterowana się strzałkami na klawiaturze.

Ilość odbić jest zliczana.

Po zakończeniu następuje zatrzymanie gry i pojawia się tekst informacyjny.

Usunięcie duszka

Scratch

Projekt Scratch

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Ruch

przesuń o 10 kroków

obróć o 15 stopni

obróć o 15 stopni

idź do losowa pozycja

Idź do x: -88 y: 39

leć przez 1 sekund do losowa pozycja

leć przez 1 sekund do x: -88 y: 39

ustaw kierunek na 90

ustaw w kierunku duszka wskaźnik myszy

zmień x o 10

ustaw x na -88

Usuń Duszka 1

Duszek Cat

Pokaż Rozmiar 100 Kierunek 90

Scena

Tła 1

Wykonanie rakiетки

The image shows the Scratch programming environment. On the left, there is a sidebar with various block categories: Ruch, Wygląd, Dźwięk, Zdarzenia, Kontrola, Czujniki, Wyrażenia, Zmienne, and Moje bloki. The main workspace is empty. At the bottom right, there is a toolbar with several icons. One of these icons, 'Wybierz duszka' (Select Sprite), is circled in red. A red arrow points from a text box to this icon. The text box contains the instruction: 'Kliknij na Wybierz duszka, a potem na Maluj.' (Click on Select Sprite, and then on Draw).

Scratch

Skrypt Tła Dźwięki

Ruch

Wygląd

Dźwięk

Zdarzenia

Kontrola

Czujniki

Wyrażenia

Zmienne

Moje bloki

Wybierz duszka

Kliknij na Wybierz duszka, a potem na Maluj.

Wykonanie rakiетки

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Kostium **kostium1** Grupuj Rozgrupuj Do przodu Do tyłu Przód Powrót

Wypełnij **W** Zarys **Z** 4

Kliknij na Prostokąt i narysuj „rakiетkę”.

Ważne: przesuń duszka na środek sceny.

Powrót do Skryptów.

Duszek **Duszek1** x 36 y 28

Pokaż **P** Rozmiar 100 Kierunek 90

Scena

Tła 1

Przekształć w bitmapę

Ustawienie rakiетки na scenie

SCRATCH

Skrypt Kostiumy Dźwięki

www tenis

Zdarzenia

Ruch

Wygląd

Dźwięk

Zdarzenia

Kontrola

Czujniki

Wyrażenia

Zmienne

Moje bloki

kiedy kliknięto

kiedy klawisz spacja naciśnięty

kiedy ten duszek kliknięty

kiedy tło zmieni się na tło1

kiedy głośność > 10

kiedy otrzymam wiadomość1

nadaj komunikat wiadomość1

nadaj komunikat wiadomość1 i czekaj

czekaj 1 sekund

kiedy kliknięto

Kliknij na Zdarzenia i przeciągnij „kiedy kliknięto zielona flaga”.

Duszek Duszek1 x 36 y 28

Pokaż Rozmiar 100 Kierunek 90

Scena

Tła 1

Ustawienie rakiетки na scenie

Scratch interface showing a script for a racket. The script includes a 'Ruch' block, a 'kiedy kliknięto' event, and an 'ustaw y na' block. A red box highlights the 'Ruch' block and the 'ustaw y na' block, with a red arrow pointing from the 'Ruch' block to the 'ustaw y na' block. A text box explains the instruction: 'Kliknij na Ruch i przeciągnij „ustaw y na”. Ustaw y na -160. Po kliknięciu na zieloną flagę rakiетка przemieści się na dół sceny.'

Scratch interface showing a script for a racket. The script includes a 'Ruch' block, a 'kiedy kliknięto' event, and an 'ustaw y na' block. A red box highlights the 'Ruch' block and the 'ustaw y na' block, with a red arrow pointing from the 'Ruch' block to the 'ustaw y na' block. A text box explains the instruction: 'Kliknij na Ruch i przeciągnij „ustaw y na”. Ustaw y na -160. Po kliknięciu na zieloną flagę rakiетка przemieści się na dół sceny.'

Ustawienie rakiетки na scenie

Scratch

Plik Edycja Samouczki www.tenis

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Kontrola

Ruch

Wygląd

Dźwięk

Zdarzenia

Kontrola

Czujniki

Wyrażenia

Zmienne

Moje bloki

czekaj 1 sekund

powtórz 10 razy

zawsze

jeżeli to

jeżeli to

w przeciwnym razie

czekaj aż

powtarzaj aż

kiedy kliknięto

ustaw y na -160

zawsze

Kliknij na Kontrola i przeciągnij „zawsze”.

Duszek Duszek1 x 36 y -160

Pokaż Rozmiar 100 Kierunek 90

Scena

Tła 1

Ustawienie rakietki na scenie

The image shows the Scratch programming interface. On the left, the 'Skrypt' (Scripts) area contains a script for a racket. The 'Ruch' (Motion) block is circled in red. A red arrow points from this block to the 'ustaw x na' (set x to) block within a 'kiedy kliknięto' (when clicked) event block. Another red arrow points from the 'ustaw x na' block to a text box at the bottom of the screen. The text box contains the instruction: 'Kliknij na Ruch i przeciągnij „ustaw x na”.' The stage area shows a purple racket at coordinates (36, -160). The 'Duszek' (Sprite) area shows 'Duszek1' with coordinates x: 36, y: -160. The 'Scena' (Stage) area shows 'Tła 1' (Background 1).

Kliknij na Ruch
i przeciągnij „ustaw x na”.

Ustawienie rakiетки na scenie

Scratch interface showing the script area with the following code:

```
when clicked  
  set y to -160  
  forever loop  
    set x to x mouse
```

Red annotations highlight the 'Czujniki' (Sensors) category in the left sidebar and the 'x myszy' block in the script area.

Kliknij na Czujniki i przeciągnij „x myszy”. Teraz możesz w poziomie sterować rakiетką. Sprawdź, klikając w zieloną flagę.

Wykonanie piłki

Scratch

Skrypt Kostiumy Dźwięki

www tenis

Czujniki

- Ruch
- Wygląd
- Dźwięk
- Zdarzenia
- Kontrola
- Czujniki
- Wyrażenia
- Zmienne
- Moje bloki

dotyka wskaźnik myszy ?

dotyka koloru ?

kolor dotyka ?

odległość od wskaźnik myszy

zapytaj Jak się nazywasz? i czekaj

odpowiedź

klawisz spacja naciśnięty ?

kliknięto myszką?

x myszy

y myszy

ustaw tryb przeciągania na z przeciąganiem

głośność

stoper

zawsze

ustaw y na -160

ustaw x na x myszy

Kliknij na Wybierz duszka, a potem na Maluj.

Duszek Duszek1 x 121 y -160

Pokaż Rozmiar 100 Kierunek

Maluj

Duszek1

Wykonanie piłki

The image shows the Scratch programming environment. The top menu bar includes 'Skrypt', 'Kostiumy', and 'Dźwięki'. The 'Skrypt' button is circled in red. A red arrow points from this button to a text box at the bottom left that says 'Powrót do Skryptów.' The 'Kostiumy' panel shows a costume named 'kostium1' with a red circle. The 'Wypełnij' (Fill) color is set to red. The 'Okrąg' (Circle) tool in the drawing toolbar is circled in red. A red arrow points from this tool to a text box at the bottom center that says 'Kliknij na Okrąg i narysuj piłkę. Możesz zmienić kolor piłki.' Another red arrow points from the 'Okrąg' tool to a red circle on the tennis court scene. A text box above the scene says 'Przesuń piłkę na środku sceny.' The scene itself shows a tennis court with a red ball in the center. The bottom right panel shows the 'Duszek2' (Sprite2) properties, including position (x: 36, y: 28), size (100), and direction (90).

Powrót do Skryptów.

Przesuń piłkę na środku sceny.

Kliknij na Okrąg i narysuj piłkę. Możesz zmienić kolor piłki.

Ustawienie piłki na scenie

Scratch

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Zdarzenia

Ruch

Wygląd

Zdarzenia

Kontrola

Czujniki

Wyrażenia

Zmienne

Moje bloki

kiedy kliknięto

kiedy kliknięto

kiedy klawisz spacja naciśnięty

kiedy ten duszek kliknięty

kiedy tło zmieni się na tło1

kiedy głośność > 10

kiedy otrzymam wiadomość1

nadaj komunikat wiadomość1

nadaj komunikat wiadomość1 i czekaj

Kontrola

czekaj 1 sekund

kiedy kliknięto zielona flaga

kiedy kliknięto

Kliknij na Zdarzenia i przeciągnij „kiedy kliknięto zielona flaga”.

Duszek Duszek2 x 2 y 64

Pokaż Rozmiar 100 Kierunek 90

Scena

Tła 1

Ustawienie piłki na scenie

Scratch interface showing a script for a tennis ball. The script includes a "when clicked" event, a "go to x: 0 y: 0" block, and a "when green flag clicked" event with a "go to x: 36 y: 28" block. A red box highlights the "go to x: 36 y: 28" block, and a red arrow points to it from a text box. The text box contains instructions in Polish: "Kliknij na Ruch i przeciągnij „idź do x y”. Zmień wartości na x 0 i y 0 – wówczas, przy każdym rozpoczęciu gry piłka ustawi się na środku sceny." The scene shows a red ball on a white background with a purple racket.

Kliknij na Ruch i przeciągnij „idź do x y”. Zmień wartości na x 0 i y 0 – wówczas, przy każdym rozpoczęciu gry piłka ustawi się na środku sceny.

Ustawienie piłki na scenie

The screenshot shows the Scratch programming environment. The script area contains the following code:

- Ruch** (Motion) block: przesuń o 10 kroków
- Wygląd** (Appearance) block: obróć o 15 stopni
- Wygląd** (Appearance) block: obróć o 15 stopni
- Kontrola** (Control) block: idź do losowa pozycja
- Wyrażenia** (Expressions) block: idź do x: 36 y: 28
- Wyrażenia** (Expressions) block: leć przez 1 sekund do losowa pozycja
- Wyrażenia** (Expressions) block: leć przez 1 sekund do x: 36 y: 28
- Wyrażenia** (Expressions) block: ustaw kierunek na 90
- Wyrażenia** (Expressions) block: ustaw w kierunku duszka wskaźnik myszy
- Wyrażenia** (Expressions) block: zmień x o 10
- Wyrażenia** (Expressions) block: ustaw x na 36

The **Ruch** block is circled in red. A red arrow points from the **ustaw kierunek na 90** block to a text box. Another red arrow points from the text box to the **ustaw kierunek na 60** block in the script.

when clicked (kiedy kliknięto) trigger:

- Wyrażenia** (Expressions) block: Idź do x: 0 y: 0
- Wyrażenia** (Expressions) block: ustaw kierunek na 60

The stage area shows a red ball and a purple bar. The bottom right shows the sprite area with a red ball sprite selected.

Kliknij na Ruch
i przeciągnij „ustaw kierunek
na”. Zmień wartości np. na
60 – wówczas, przy każdym
rozpoczęciu gry piłka zacznie
przesuwać się do góry sceny.

Ustawienie piłki na scenie

The screenshot shows the Scratch code editor interface. The script area contains the following blocks:

- when clicked (kiedy kliknięto)
- wait 1 seconds (czekaj 1 sekund)
- go to x: 0, y: 0 (Idź do x: 0 y: 0)
- set direction to 60 (ustaw kierunek na 60)
- always loop (zawsze)

The 'Kontrola' (Control) category is highlighted in the left sidebar. A red circle highlights the 'zawsze' block in the sidebar, and another red circle highlights the 'zawsze' block in the script area. A red arrow points from the sidebar circle to the script area circle. A text box at the bottom contains the instruction: 'Kliknij na Kontrola i przeciągnij „zawsze”.'

Kliknij na Kontrola
i przeciągnij „zawsze”.

Ustawienie piłki na scenie

Scratch interface showing the 'Ruch' (Motion) category on the left. A red circle highlights the 'przesuń o 10 kroków' block. A red arrow points from this block to a text box containing the following text:

Kliknij na Ruch i przeciągnij „przesuń o 10 kroków”.
Im większa wartość liczbowa kroków,
tym szybciej będzie przemieszczać się
piłka.

The script in the center includes the following blocks:

- when clicked (kiedy kliknięto)
- go to x: 0 y: 0 (Idź do x: 0 y: 0)
- set direction to 60 (ustaw kierunek na 60)
- loop (zawsze)
- move 10 steps (przesuń o 10 kroków)

The stage on the right shows a red ball (Duszek2) at the center of the scene. The bottom panel shows the 'Duszek2' object with its position (x: 0, y: 0) and direction (60) set.

Ustawienie piłki na scenie

The screenshot shows the Scratch programming environment. The top bar includes the Scratch logo, a globe icon, and menu options: Plik, Edycja, Samouczki, and a search bar containing 'www tenis'. The left sidebar shows various block categories: Skrypt, Kostiumy, Dźwięki, Wygląd, Dźwięk, Zdarzenia, Kontrola, Czujniki, Wyrażenia, Zmienne, and Moje bloki. The main workspace contains a script for a red ball character. The script starts with a 'Ruch' block, followed by a 'przejdź przez 1 sekund do x: -4 y: 13' block. Below this is a 'zawsze' loop containing a 'przesuń o 10 kroków' block and a 'jeżeli na brzegu, odbij się' block. A red circle highlights the 'Ruch' block, and another red circle highlights the 'jeżeli na brzegu, odbij się' block. A red arrow points from the 'Ruch' block to the 'jeżeli na brzegu, odbij się' block. The stage area on the right shows a red ball on a white background. The bottom right panel shows the 'Duszek' (Sprite) area with 'Duszek2' selected, and its position (x: -4, y: 13) and direction (60) are displayed. A green flag icon is visible in the top right corner of the stage area.

Kliknij na Ruch i przeciągnij „jeżeli na brzegu, odbij się”.
Piłka będzie odbijać się od ścianek sceny.
Sprawdź, klikając w zieloną flagę.

Odbijanie rakietką piłki

Scratch

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Zdarzenia

Ruch

Wygląd

Dźwięk

Zdarzenia

Kontrola

Czujniki

Wyrażenia

Zmienne

Moje bloki

kiedy kliknięto

kiedy klawisz spacja naciśnięty

kiedy ten duszek kliknięty

kiedy tło zmieni się na tło

kiedy głośność > 10

kiedy otrzymam wiadomość1

nadaj komunikat wiadomość1

nadaj komunikat wiadomość1 i czekaj

czekaj 1 sekund

kiedy kliknięto

Idź do x: 0 y: 0

ustaw kierunek na 60

zawsze

przesuń o 10 kroków

jeżeli na brzegu, odbij się

Duszek Duszek2

Pokaż

Rozmiar 100

Kierunek -120

Duszek1 Duszek2

Scena

Tła 1

Kliknij na Zdarzenia i przeciągnij „kiedy kliknięto zielona flaga”.

Odbijanie rakietką piłki

The image shows the Scratch programming interface. On the left, the 'Kontrola' (Control) category is highlighted in the sidebar. A red circle is drawn around the 'Kontrola' icon, and a red arrow points from it to a 'zawsze' (forever) loop block in the script area. The script area contains the following blocks:

- when clicked (kiedy kliknięto)
- forever loop (zawsze) containing:
 - move to x: 0 y: 0 (Idź do x: 0 y: 0)
 - set direction to 60 (ustaw kierunek na 60)
 - forever loop (zawsze) containing:
 - move 10 steps (przesuń o 10 kroków)
 - if on edge, bounce (jeżeli na brzegu, odbij się)

On the right, the stage shows a red ball on a white background. The bottom right panel shows the 'Duszek2' (Sprite2) control panel with coordinates (19, 122) and a direction of -120.

Kliknij na Kontrola i przeciągnij „zawsze”.

Odbijanie rakietką piłki

Scratch workspace showing a script for a tennis racket game. The script is as follows:

- when clicked
- wait 1 second
- repeat 10 times
 - go to x: 0 y: 0
 - set direction to 60
 - move 10 steps
 - if at edge, bounce

A red box highlights the 'if' block in the 'Control' category, with a red arrow pointing to it from a text box:

Kliknij na Kontrola i przeciągnij „jeżeli to”.

The workspace also shows a red ball on the stage and a racket in the bottom right corner.

Odbijanie rakietką piłki

Kliknij na Czujniki i przeciągnij „dotyka wskaźnik myszy?”. Następnie rozwiń menu i wybierz Duszek1.

Odbijanie raketką piłki

Scratch interface showing a project titled "www tenis". The "Ruch" (Motion) category is selected in the left sidebar. A script block "ustaw kierunek na 90" is highlighted with a red circle. A red arrow points from the "Ruch" category to this block. A text box contains the instruction: "Kliknij na Ruch i przeciągnij „ustaw kierunek na”."

The script includes the following blocks:

- przesuń o 10 kroków
- obróć o 15 stopni
- obróć o 15 stopni
- idź do losowa pozycja
- Idź do x: 19 y: 122
- czekaj przez 1 sekund do losowa pozycja
- czekaj przez 1 sekund do x: 19
- ustaw kierunek na 90
- ustaw w kierunku duszka wskaźnik myszy
- zmień x o 10
- ustaw x na 19

The "kiedy kliknięto" event block contains:

- zawsze
- jeżeli dotyka Duszek1 to
- ustaw kierunek na 90

The "kiedy kliknięto" event block contains:

- Idź do x: 0 y: 0
- ustaw kierunek na 60
- zawsze
- przesuń o 10 kroków
- jeżeli na brzegu, odbij się

The stage shows a red ball and a racket character (Duszek2) with coordinates x: 19, y: 122 and direction: -120.

Odbijanie rakietką piłki

Scratch interface showing a script for a tennis racket ball simulation. The script includes the following blocks:

- when clicked (yellow)
- go to x: 0 y: 0 (blue)
- set direction to 60 (blue)
- move 10 steps (blue)
- if edge is reached, bounce (blue)

The 'set direction to 60' block has a red circle around the minus sign, and a red arrow points to a text box:

Kliknij na Wyrażenia i przeciągnij „odejmowanie”.

Odbijanie rakietką piłki

Scratch

Skrypt Kostiumy Dźwięki

zmień x o 10

ustaw x na 19

zmień y o 10

ustaw y na 122

jeżeli na brzegu, odbij się

ustaw styl obrotu na lewo-prawo

pozycja x

pozycja y

kierunek

Wygląd

powiedz Cześć! przez 2 sek

powiedz Cześć!

pomyśl Hmm... przez 2 sekund

kiedy kliknięto

zawsze

jeżeli dotyka Duszek1 ? to

ustaw kierunek na 180 - kierunek

kiedy kliknięto

Idź do x: 0 y: 0

ustaw kierunek na 60

zawsze

przesuń o 10 kroków

jeżeli na brzegu, odbij się

Duszek Duszek2

↔ x 19 ↑↓ y 122

Pokaż Rozmiar 100 Kierunek -120

Duszek1 Duszek2

Tła 1

**Kliknij na Ruch i przeciągnij „kierunek”.
Sprawdź, klikając w zieloną flagę.**

Napis końcowy

The image shows the Scratch programming interface. On the left, the 'Skrypt' (Scripts) area contains several blocks: 'zmień x o 10', 'ustaw x na -128', 'zmień y o 10', 'ustaw y na 92', 'jeżeli na brzegu, odbij się', 'ustaw styl obrotu na lewo-prawo', 'powiedz Cześć! przez 2 sekund', 'powiedz Cześć!', and 'pomyśl Hmm... przez 2 sekund'. The 'Wygląd' (Appearance) area shows 'pozycja x', 'pozycja y', and 'kierunek' checkboxes. The 'Kostiumy' (Costumes) area shows a red dot on a white background. The 'Dźwięki' (Sounds) area is empty. The 'Scena' (Stage) area shows a red dot on a white background. The 'Duszek' (Sprite) area shows 'Duszek2' with coordinates x: -128, y: 92, and 'Kierunek' set to 100. A red circle highlights the 'Maluj' button in the 'Duszek' area. A red arrow points from a text box to this button.

Scratch Plik Edycja Samouczki www.tenis

Skrypt Kostiumy Dźwięki

Ruch
Wygląd
Dźwięk
Zdarzenia
Kontrola
Czujniki
Wyrażenia
Zmienne
Moje bloki

zmień x o 10
ustaw x na -128
zmień y o 10
ustaw y na 92
jeżeli na brzegu, odbij się
ustaw styl obrotu na lewo-prawo
powiedz Cześć! przez 2 sekund
powiedz Cześć!
pomyśl Hmm... przez 2 sekund

pozycja x
pozycja y
kierunek

Wygląd

Kiedy kliknięto
zawsze
jeżeli dotyka Duszek1 ? to
ustaw kierunek na 180 - kierunek

Kiedy kliknięto
Idź do x: 0 y: 0
ustaw kierunek na 60
zawsze
przesuń o 10 kroków
jeżeli na brzegu, odbij się

Duszek Duszek2 x -128 y 92
Pokaż Rozmiar 100 Kierunek
Duszek1 Duszek2
Maluj

Scena
Tła 1

Kliknij na Wybierz duszka, a potem na Maluj.

Napis końcowy

The image shows the Scratch programming environment. At the top, there is a blue header with the Scratch logo, a globe icon, and menu options: 'Plik', 'Edycja', 'Samouczki', and a search bar containing 'www tenis'. Below the header, there are three tabs: 'Skrypt' (highlighted with a red circle), 'Kostiumy', and 'Dźwięki'. In the 'Kostiumy' tab, a costume named 'KONIEC' is selected. The main workspace shows a stage with a costume named 'kostium1' and a text box containing the word 'KONIEC'. The text box is highlighted with a red circle, and a red arrow points from it to a text tool icon (a blue square with a white 'T') in the left toolbar, which is also circled in red. A red arrow points from the text box to a red dot on the stage. A red arrow points from the text tool icon to a text box containing the instruction 'Kliknij na Tekst i napisz np. KONIEC.'. Another red arrow points from the 'KONIEC' costume in the 'Kostiumy' tab to a text box containing the instruction 'Powrót do Skryptów.'. A red arrow points from the text box 'KONIEC' on the stage to a text box containing the instruction 'Ważne: przesuń napis na środek sceny.'. The bottom right corner shows the 'Scena' panel with three costumes: 'Duszek1', 'Duszek2', and 'Duszek3' (selected). The 'Duszek3' costume is highlighted with a blue box. The bottom of the screen has a 'Przekształć w bitmapę' button and a search bar.

Powrót do Skryptów.

Kliknij na Tekst i napisz np. KONIEC.

Ważne: przesuń napis na środek sceny.

Napis końcowy

The image shows the Scratch programming interface. On the left, the 'Zdarzenia' (Events) category is selected in the 'Moje bloki' (My Blocks) panel. A red circle highlights the 'kiedy kliknięto zieloną flagę' (when green flag clicked) block. A red arrow points from this block to a 'kiedy kliknięto' (when clicked) block in the script area. Another red arrow points from the 'Zdarzenia' category to a text box. The text box contains the instruction: 'Kliknij na Zdarzenia i przeciągnij „kiedy kliknięto zielona flaga”.' (Click on Events and drag 'when green flag clicked').

Scratch interface elements visible include: 'Skrypt', 'Kostiumy', 'Dźwięki', 'Plik', 'Edycja', 'Samouczki', 'www tenis', 'Zdarzenia', 'Ruch', 'Wygląd', 'Dźwięki', 'Kontrola', 'Czujniki', 'Wyrażenia', 'Zmienne', 'Moje bloki', 'KONIEC', 'KONIEC', 'Duszek', 'Duszek3', 'Pokaż', 'Rozmiar', 'Kierunek', 'Duszek1', 'Duszek2', 'Duszek3', 'Scena', 'Tła', '1'.

Napis końcowy

Wygląd

zmień efekt kolor o 25

ustaw efekt kolor na 0

wyczyść efekty graficzne

ukryj

KONIEC

Kliknij na Wygląd i przeciągnij „ukryj” – napis końcowy nie będzie widoczny po rozpoczęciu gry.

Duszek Duszek3

Pokaż Rozmiar 100 Kierunek 90

Duszek1 Duszek2 Duszek3

Tła 1

Napis końcowy

The screenshot shows the Scratch programming interface. The 'Skrypt' (Scripts) tab is active. In the 'Zdarzenia' (Events) category, the 'kiedy otrzymam nową wiadomość' (when I receive a new message) block is highlighted with a red circle. A red arrow points from this block to another 'kiedy otrzymam nową wiadomość' block in the script area, which has a dropdown menu open showing 'KONIEC'. Another red arrow points from the 'Zdarzenia' category label to the same block in the script area. A text box with a black border contains the following text:

Kliknij na Zdarzenia i przeciągnij „kiedy otrzymam nową wiadomość”. Rozwiń menu i wybierz nowa wiadomość.

The script area contains the following blocks:

- kiedy kliknięto
- ukryj
- kiedy otrzymam nową wiadomość KONIEC

The 'Zdarzenia' category on the left includes:

- Ruch
- Wygląd
- Zdarzenia
- Kontrola
- Czujniki
- Wyrażenia
- Zmienne
- Moje bloki

The 'Kontrola' category includes:

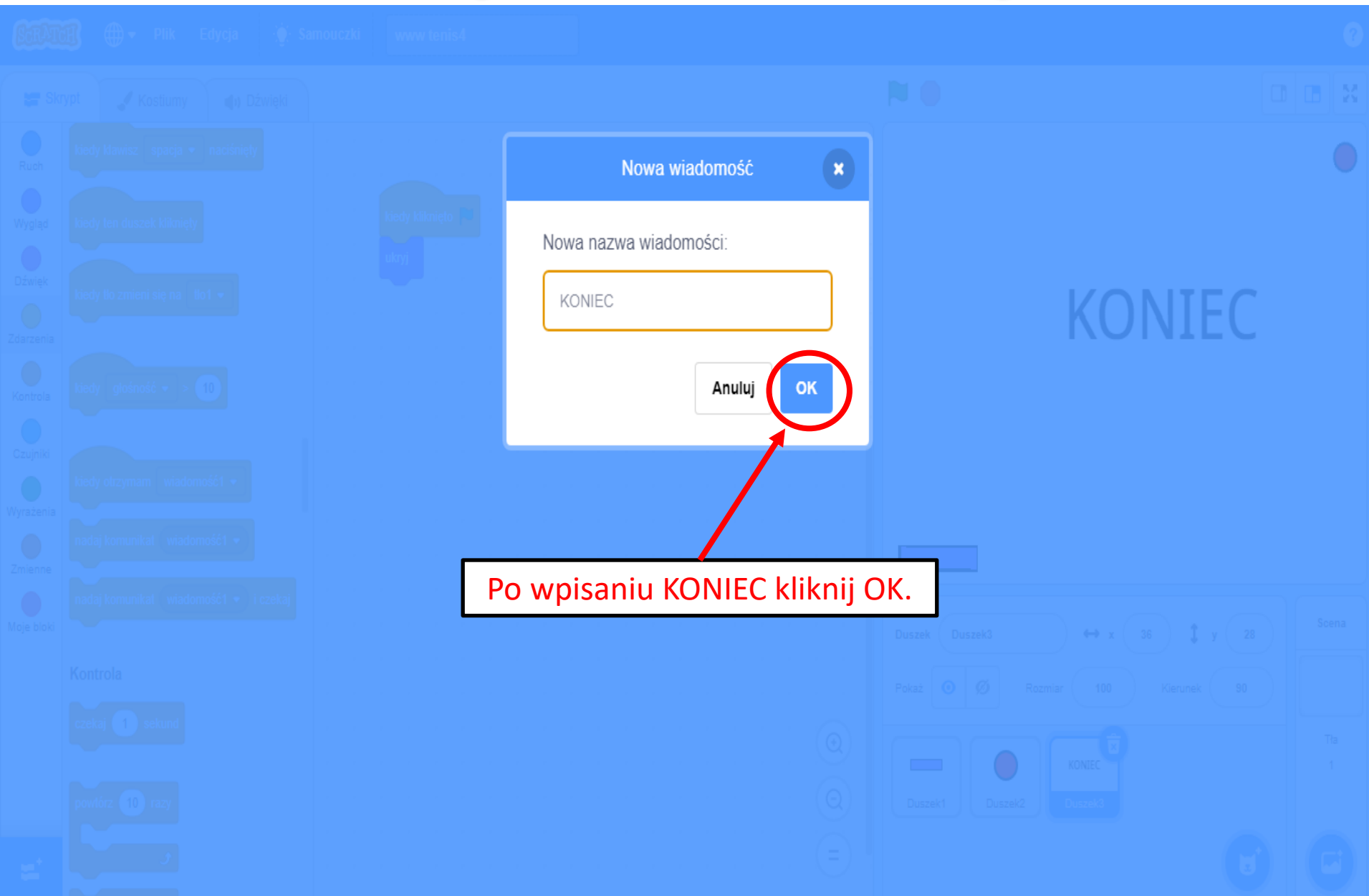
- czekaj 1 sekund

The 'KONIEC' block in the script area has a dropdown menu with the following options:

- KONIEC

The 'Duszek' (Sprite) area shows 'Duszek3' with coordinates x: 36, y: 28. The 'Scena' (Stage) area shows 'Tła 1'.

Napis końcowy



Po wpisaniu KONIEC kliknij OK.

Napis końcowy

Scratch interface showing a script for a game ending. The script includes the following blocks:

- zmień tło na tło1
- następne tło
- zmień rozmiar o 10
- ustaw rozmiar na 100 %
- zmień efekt kolor o 25
- ustaw efekt kolor na 0
- Wyświetl napis grubsze
- pokaż
- ukryj
- przesuń na wierzch
- przesuń do przodu o 1 warstw

The script is triggered by the event "kiedy kliknięto" (when clicked), which leads to "ukryj" (hide) and then "pokaż" (show). The "pokaż" block is currently unconnected to the event. A text box explains that the "show" block is not yet connected to the "when clicked" event.

Kliknij na Wygląd i przeciągnij „pokaż”. - po zakończeniu gry wyświetli się napis końcowy. Ta część gry jeszcze nie będzie działać. Musimy ułożyć skrypty z Duszką2 (piłka).

Napis końcowy

The image shows the Scratch programming interface. On the left, the 'Zdarzenia' (Events) category is selected, showing various event blocks. The main workspace contains two 'kiedy kliknięto' (when clicked) blocks. The first block has a 'zawsze' (always) loop containing an 'jeżeli dotyka Duszek1 ? to' (if touches Duszek1?) block, which is followed by an 'ustaw kierunek na 180 - kierunek' (set direction to 180 - direction) block. The second block has a 'zawsze' loop containing an 'Idź do x: 0 y: 0' (go to x: 0 y: 0) block, an 'ustaw kierunek na 60' (set direction to 60) block, a 'zawsze' loop with a 'przesuń o 10 kroków' (move 10 steps) block, and an 'jeżeli na brzegu, odbij się' (if at edge, bounce) block. On the right, the stage area shows three 'Duszek' (sprites) labeled 'Duszek1', 'Duszek2', and 'Duszek3'. 'Duszek2' is highlighted with a red circle, and a red arrow points from a text box to it. The text box contains the instruction 'Powróć do Duszka2 (piłka)'.

Scratch interface elements visible include: Skrypt, Kostiumy, Dźwięki, Ruch, Wygląd, Dźwięk, Zdarzenia, Kontrola, Czujniki, Wyrażenia, Zmienne, Moje bloki, and the main workspace with the script and stage.

Scratch interface elements visible include: Skrypt, Kostiumy, Dźwięki, Ruch, Wygląd, Dźwięk, Zdarzenia, Kontrola, Czujniki, Wyrażenia, Zmienne, Moje bloki, and the main workspace with the script and stage.

Powróć do Duszka2 (piłka).

This block shows a close-up of the Scratch stage area. The 'Duszek2' sprite is selected, and its 'KONIEC' (End) block is highlighted with a red circle. A red arrow points from the text box above to this block. The stage area also shows 'Duszek1' and 'Duszek3' sprites, and the 'Scena' (Stage) area with 'Tła' (Backgrounds) and '1'.

Zatrzymanie gry

Scratch

Skrypt Kostiumy Dźwięki

www.tenis4

Zdarzenia

- Ruch
- Wygląd
- Dźwięk
- Zdarzenia
- Kontrola
- Czujniki
- Wyrażenia
- Zmienne
- Moje bloki

Zdarzenia

- kiedy kliknięto
- kiedy klawisz spacja naciśnięto
- kiedy ten duszek kliknięto
- kiedy ilo zmieni się na ilo1
- kiedy głośność > 10
- kiedy otrzymam KONIEC
- nadaj komunikat KONIEC
- nadaj komunikat KONIEC i czekaj

Kontrola

- czekaj 1 sekund

Script 1:

- kiedy kliknięto
- zawsze
- jeżeli dotyka Duszek1 to
- ustaw kierunek na 180 - kierunek

Script 2:

- kiedy kliknięto
- Idź do x: 0 y: 0
- ustaw kierunek na 60
- zawsze
- przesuń o 10 kroków
- jeżeli na brzegu, odbij się

Scena

Duszek Duszek2 x: 227 y: -147

Pokaż Rozmiar 100 Kierunek -60

Duszek1 Duszek2 KONIEC Duszek3

Tła 1

Kliknij na Zdarzenia i przeciągnij „kiedy kliknięto zielona flaga”.

Zatrzymanie gry

Scratch interface showing a script for a game. The script is titled "www tenis4". The script contains three "kiedy kliknięto" (when clicked) blocks, each followed by a "zawsze" (forever) loop block. The first loop block contains a "jeżeli dotyka Duszek1 ? to" (if touches Duszek1?) block, followed by an "ustaw kierunek na 180 - kierunek" (set direction to 180 - direction) block. The second loop block contains an "Idź do x: 0 y: 0" (go to x: 0 y: 0) block, followed by an "ustaw kierunek na 60" (set direction to 60) block, and then a "zawsze" loop block containing a "przesuń o 10 kroków" (move 10 steps) block and a "jeżeli na brzegu, odbij się" (if on edge, bounce) block. The third loop block is empty. The "Kontrola" (Control) category is highlighted in red in the left sidebar, and a red arrow points to the "zawsze" block. A text box at the bottom contains the instruction: "Kliknij na Kontrola i przeciągnij „zawsze”."

Scratch interface showing a script for a game. The script is titled "www tenis4". The script contains three "kiedy kliknięto" (when clicked) blocks, each followed by a "zawsze" (forever) loop block. The first loop block contains a "jeżeli dotyka Duszek1 ? to" (if touches Duszek1?) block, followed by an "ustaw kierunek na 180 - kierunek" (set direction to 180 - direction) block. The second loop block contains an "Idź do x: 0 y: 0" (go to x: 0 y: 0) block, followed by an "ustaw kierunek na 60" (set direction to 60) block, and then a "zawsze" loop block containing a "przesuń o 10 kroków" (move 10 steps) block and a "jeżeli na brzegu, odbij się" (if on edge, bounce) block. The third loop block is empty. The "Kontrola" (Control) category is highlighted in red in the left sidebar, and a red arrow points to the "zawsze" block. A text box at the bottom contains the instruction: "Kliknij na Kontrola i przeciągnij „zawsze”."

Kliknij na Kontrola i przeciągnij „zawsze”.

Zatrzymanie gry

Scratch interface showing a script for a tennis game. The script is organized into three main sections, each starting with a 'kiedy kliknięto' (when clicked) event block.

- Section 1:** 'czekaj 1 sekund' (wait 1 second), followed by a 'zawsze' (forever) loop containing:
 - 'jeżeli dotyka Duszek1 ? to' (if touches player 1?)
 - 'ustaw kierunek na 180 - kierunek' (set direction to 180 - direction)
- Section 2:** 'Idź do x: 0 y: 0' (go to x: 0 y: 0), followed by 'ustaw kierunek na 60' (set direction to 60), and another 'zawsze' loop:
 - 'przesuń o 10 kroków' (move 10 steps)
 - 'jeżeli na brzegu, odbij się' (if at edge, bounce)
- Section 3:** A 'zawsze' loop containing a 'jeżeli to' (if this) block.

The 'Kontrola' category in the left sidebar is highlighted with a red circle, and a red arrow points to the 'jeżeli to' block in the script area. A text box at the bottom explains: **Kliknij na Kontrola i przeciągnij „jeżeli to”.**

Zatrzymanie gry

Scratch interface showing a script for a tennis game. The script includes logic for ball movement and a 'KONIEC' (END) message. A red circle highlights the '< 50' comparison block in the 'Wyrażenia' (Expressions) palette, with a red arrow pointing to its use in the script.

Kliknij na Wyrażenia i przeciągnij znak „<50”.

Zatrzymanie gry

Scratch interface showing a script for a tennis game. The script includes the following blocks:

- Ruch** (Motion):
 - ustaw kierunek na 90
 - ustaw w kierunku duszka wskaźnik myszy
 - zmień x o 10
 - ustaw x na 223
 - zmień y o 10
 - ustaw y na -163
 - jeżeli na brzegu, odbij się
 - ustaw stopień obrotu na lewo-prawo
- Kiedy kliknięto** (When clicked):
 - zawsze
 - jeżeli dotyka Duszek1 to
 - ustaw kierunek na 180 - kierunek
 - zawsze
 - jeżeli pozycja y < -160 to
- Kiedy kliknięto** (When clicked):
 - Idź do x: 0 y: 0
 - ustaw kierunek na 60
 - zawsze
 - przesuń o 10 kroków
 - jeżeli na brzegu, odbij się

The script is currently running, as indicated by the green flag icon. The stage shows a tennis ball and a racket. The 'Duszek2' sprite is currently at x=223, y=-163, with a direction of 120. The 'KONIEC' (END) block is visible in the bottom right corner.

**Kliknij na Ruch i przeciągnij „pozycja y”.
Wpisz parametr -160.**

Zatrzymanie gry

The image shows the Scratch programming environment. The top navigation bar includes the Scratch logo, a language dropdown (set to Polish), and buttons for 'Plik', 'Edycja', 'Samouczki', and the project name 'www.tenis6'. The left sidebar shows various categories: 'Zdarzenia' (Events), 'Ruch' (Motion), 'Wygląd' (Appearance), 'Dźwięki' (Sound), 'Kontrola' (Control), 'Czynniki' (Variables), 'Wyrażenia' (Expressions), 'Zmienne' (Variables), and 'Moje bloki' (My Blocks). The 'Zdarzenia' category is highlighted with a red circle. The main script area contains several event blocks: 'kiedy kliknięto' (when clicked), 'kiedy klawisz spacja naciśnięty' (when space key pressed), 'kiedy ten duszek kliknięty' (when this sprite clicked), 'kiedy tło zmieni się na tło1' (when background changed to tło1), 'kiedy głośność > 10' (when volume > 10), 'kiedy otrzyman KONIEC' (when received KONIEC), 'nadaj komunikat KONIEC' (send message KONIEC), and 'nadaj komunikat KONIEC i czekaj' (send message KONIEC and wait). A red box highlights the 'nadaj komunikat KONIEC' block, with a red arrow pointing to a 'KONIEC' text block on the stage. The stage background is white with the word 'KONIEC' in large black letters. The bottom right shows the sprite control panel for 'Duszek2' (Sprite2) with coordinates x: 223, y: -163, size: 100, and direction: 120. The 'Scena' (Stage) panel shows 'Tła' (Backgrounds) with 'Tła 1' selected.

Kliknij na Zdarzenia i przeciągnij „nadaj komunikat KONIEC”.

Zatrzymanie gry

The image shows the Scratch programming interface. The top navigation bar includes the Scratch logo, a globe icon, and menu items: "Plik", "Edycja", "Samouczki", and a search bar containing "www tenis6". Below the navigation bar are tabs for "Skrypt", "Kostiumy", and "Dźwięki".

The main workspace contains three scripts:

- Script 1:** Starts with "kiedy kliknięto" (when clicked), followed by "zawsze" (forever) loops. The first loop contains a "jeżeli" (if) block: "dotyka Duszek1 ?" (touches Duszek1?). If true, it sets "ustaw kierunek na 180 - kierunek" (set direction to 180 minus current direction).
- Script 2:** Starts with "kiedy kliknięto", followed by "zawsze" loops. It sets "Idź do x: 0 y: 0" (go to x: 0, y: 0), "ustaw kierunek na 60" (set direction to 60), and "przesuń o 10 kroków" (move 10 steps). A final "jeżeli na brzegu, odbij się" (if at edge, bounce) block is present.
- Script 3:** Starts with "kiedy kliknięto", followed by "zawsze" loops. It contains a "jeżeli" block: "pozycja y < -160" (y position < -160). If true, it "nadaj komunikat KONIEC" (send message KONIEC) and then "zatrzymaj wszystko" (stop all).

The stage area displays the text "KONIEC" in large black letters. Below the stage, the "Duszek" (Sprite) area shows "Duszek2" with coordinates x: 223, y: -163, size: 100, and direction: 120. A "KONIEC" message box is visible in the "Duszek2" area.

A red callout box highlights the "Kontrola" (Control) category in the left sidebar and the "zatrzymaj wszystko" (stop all) block in the script area. A red arrow points from the "zatrzymaj wszystko" block in the script to the "KONIEC" message box in the stage area.

Kliknij na Kontrola i przeciągnij „nadaj komunikat KONIEC”.

Punktacja

The screenshot shows the Scratch programming interface. On the left, the 'Zdarzenia' (Events) category is expanded, and the 'kiedy kliknięto zieloną flagę' (when green flag clicked) block is highlighted with a red circle. A red arrow points from this block to its use in the script. The script consists of three main parts:

- Event:** 'kiedy kliknięto zieloną flagę' (when green flag clicked).
- Loop 1:** 'zawsze' (forever) loop containing:
 - 'jeżeli dotyka Duszek1 ? to' (if touches sprite 1? then)
 - 'ustaw kierunek na 180 - kierunek' (set direction to 180 - direction)
- Loop 2:** 'zawsze' (forever) loop containing:
 - 'kiedy kliknięto zieloną flagę' (when green flag clicked)
 - 'kiedy do x: 0 y: 0' (when reach x: 0 y: 0)
 - 'ustaw kierunek na 60' (set direction to 60)
 - 'zawsze' (forever) loop containing:
 - 'przesuń o 10 kroków' (move 10 steps)
 - 'jeżeli na brzegu, odbij się' (if on edge, bounce)

The stage background is a simple tennis court with the word 'KONIEC' (END) written in large black letters. The 'Duszek2' (sprite) is currently at position x: 223, y: -163 with a direction of 120.

Kliknij na Zdarzenia i przeciągnij „kiedy kliknięto zieloną flagę”.

Punktacja

Scratch interface showing the 'Zmienne' (Variables) panel. The 'Utwórz zmienną' (Create variable) button is circled in red. A red arrow points from this button to a text box at the bottom of the screen that says 'Kliknij na Zmienne i Utwórz zmienną.'

The script includes the following blocks:

- When clicked:**
 - Always loop:
 - If 'Duszek1' is touched:
 - Set direction to $180 - \text{direction}$
- When clicked:**
 - Always loop:
 - If 'pozycja y' is less than -160:
 - Say 'KONIEC' for 2 seconds
 - Stop all
- When clicked:**
 - Go to x: 0, y: 0
 - Set direction to 60
 - Always loop:
 - Move 10 steps
 - If on edge, bounce
- When clicked:** (empty)

The stage shows a purple bar and the text 'KONIEC'.

Punktacja

Nowa zmienna

Nowa nazwa zmiennej:

PUNKTY

Dla wszystkich duszków Tylko dla tego duszka

Anuluj OK

PUNKTY

KONIEC

Duszek Duszek2 x 223 y -163

Kierunek 120

Scena

Duszek1 Duszek3

Tła 1

Utwórz zmienną

KONIEC

moja zmienna

PUNKTY

ustaw KONIEC na 0

zmień KONIEC o 1

pokaż zmienną KONIEC

ukryj zmienną KONIEC

Stwórz listę

Moje bloki

Utwórz blok

Skrypta Kostiumy Dźwięki

wartość bezwzględna

Ruch Wygląd Dźwięk Zdarzenia Kontrola Czujniki Wyróżnienia Zmienne Moje bloki

Plik Edycja Samouczki www.tenis7

Wpisz nazwę zmiennej np. KONIEC i kliknij OK.

Punktacja

Scratch interface showing a script for a tennis game. The script includes blocks for setting variables, checking for collisions, and updating the score. The 'Zmienne' (Variables) menu is open, and the 'ustaw moja zmienna na 0' block is selected. A blue arrow points from this block to the 'PUNKTY' variable in the 'Moje bloki' (My Blocks) section.

Kliknij na Zmienne i przeciągnij „ustaw moja zmienna na 0”. Rozwiń menu i kliknij w PUNKTY.

Punktacja

The image shows the Scratch editor interface for a project titled "www tenis7". The left sidebar contains various block categories, with "Kontrola" (Control) highlighted by a red circle. A red arrow points from this circle to a "zawsze" (forever) loop block in the script area. The script area contains several code blocks for a tennis game, including "kiedy kliknięto" (when clicked), "zawsze" (forever) loops, "jeżeli" (if) conditions, "ustaw kierunek na" (set direction to), "przesuń o" (move by), "idź do x: y:" (go to x: y:), "ustaw PUNKTY na" (set PUNKTY to), "nadaj komunikat" (say), and "zatrzymaj wszystko" (stop all). The stage area displays "PUNKTY 0" and "KONIEC" (END). The bottom right shows the sprite control panel for "Duszek2" with coordinates (223, -163) and direction 120. A text box at the bottom contains the instruction: "Kliknij na Kontrola i przeciągnij „zawsze”."

Punktacja

Scratch interface showing a script for a tennis game. The script is organized into four 'kiedy kliknięto' (when clicked) event blocks, each followed by a 'zawsze' (do forever) loop.

- Event 1:** 'zawsze' loop containing:
 - 'czekaj 1 sekund' (wait 1 seconds)
- Event 2:** 'zawsze' loop containing:
 - 'jeżeli dotyka Duszek1 ? to' (if touches Duszek1 ? then)
 - 'ustaw kierunek na 180 - kierunek' (set direction to 180 - direction)
- Event 3:** 'zawsze' loop containing:
 - 'Idź do x: 0 y: 0' (go to x: 0 y: 0)
 - 'ustaw kierunek na 60' (set direction to 60)
 - 'zawsze' loop containing:
 - 'przesuń o 10 kroków' (move 10 steps)
 - 'jeżeli na brzegu, odbij się' (if on edge, bounce)
- Event 4:** 'zawsze' loop containing:
 - 'jeżeli powłoczka y < -160 to' (if racket y < -160 then)
 - 'nadaj komunikat KONIEC' (send message KONIEC)
 - 'zatrzymaj wszystko' (stop all)

The 'Kontrola' category in the left sidebar is highlighted with a red circle. A red arrow points from the 'jeżeli to' block in this category to the 'jeżeli to' block in the script area. A text box at the bottom contains the instruction: **Kliknij na Kontrola i przeciągnij „jeżeli to”.**

Punktacja

Scratch interface showing a script for a tennis game. The script includes logic for ball movement, scoring, and game termination. A red circle highlights the 'Czujniki' (Sensors) category in the left sidebar, and a red arrow points to the 'dotyka wskaźnik myszy?' block in the script. A text box at the bottom provides instructions on how to interact with this block.

Kliknij na Czujniki i przeciągnij „dotyka wskaźnik myszy? to”. Rozwiń menu i kliknij na Duszek1.

Punktacja

Scratch interface showing a script for a tennis game. The script is titled "www tenis8". The script area contains several "kiedy kliknięto" (when clicked) and "zawsze" (forever) loops. A red box highlights the "Ruch" (Movement) block palette on the left, and a red arrow points to the "ustaw kierunek na 90" block in the script. A text box at the bottom contains the instruction: "Kliknij na Ruch i przeciągnij „ustaw kierunek na”."

The script area contains the following blocks:

- When clicked:** "przesuń o 10 kroków", "obróć o 15 stopni", "obróć o 15 stopni", "idź do losowa pozycja", "idź do x: -54 y: -163", "leć przez 1 sekund do losowa pozycja", "leć przez 1 sekund do x: -54 y: -163", "zmień x o 10", "ustaw x na -54".
- Forever loops:**
 - Loop 1: "jeżeli dotyka Duszek1 ? to" followed by "ustaw kierunek na 180 - kierunek".
 - Loop 2: "jeżeli dotyka Duszek1 ? to" followed by "idź do x: 0 y: 0", "ustaw kierunek na 60", "przesuń o 10 kroków", "jeżeli na brzegu, odbij się".
 - Loop 3: "jeżeli pozycja y < -160 to" followed by "nadaj komunikat KONIEC", "zatrzymaj wszystko".
 - Loop 4: "jeżeli dotyka Duszek1 ? to" followed by "ustaw PUNKTY na 0", "ustaw kierunek na 90".

The stage area shows a "PUNKTY 0" score display and a "KONIEC" (END) message. The "Duszek" (Ball) object is visible on the stage with coordinates x: -54, y: -163 and direction: 120.

Punktacja

Scratch editor interface showing a tennis game script. The 'Wyrażenia' (Expressions) palette is open, and the subtraction block is highlighted with a red circle. A red arrow points from this circle to a subtraction block in the script. A text box at the bottom contains the instruction: 'Kliknij na Wyrażenia i przeciągnij „odejmowanie”.'

The script includes logic for ball movement, direction setting, and scoring. Key blocks include:

- When clicked: always loop containing 'if touches Duszek1? then set direction to 180 - direction'.
- When clicked: always loop containing 'go to x: 0, y: 0', 'set direction to 60', 'move 10 steps', and 'if at edge, bounce'.
- When clicked: always loop containing 'if y position < -160 then send message KONIEC and delete all blocks'.
- When clicked: always loop containing 'set PUNKTY to 0', 'if touches Duszek1? then set direction to -'.

The stage displays 'PUNKTY 0' and 'KONIEC'. The sprite 'Duszek2' is positioned at x: -54, y: -163 with a direction of 120.

Kliknij na Wyrażenia i przeciągnij „odejmowanie”.

Punktacja

Scratch interface showing a script for a tennis game. The script includes variables for score (PUNKTY) and direction (kierunek). It features several 'when clicked' events with loops and conditional statements that update the direction variable. A red circle highlights the 'kierunek' variable in the variable list, and a red arrow points to its use in a 'set direction' block within a loop. A text box at the bottom explains this action.

**Kliknij na Ruch i przeciągnij „kierunek”.
Zmień parametr na 180.**

Punktacja

The image shows the Scratch programming interface. On the left, the 'Zmienne' (Variables) panel is open, showing a variable named 'PUNKTY' (POINTS) of type 'liczba' (number). The 'zmień' (change) block is selected, with the value '1' entered. A blue arrow points from this block to the 'zmień moja zmienna o 1' block in the script area. Another blue arrow points from the 'PUNKTY' variable in the 'Zmienne' panel to the 'ustaw PUNKTY na 0' block in the script area. The script area contains several code blocks: 'kiedy kliknięto' (when clicked), 'zawsze' (forever) loops, 'jeżeli' (if) conditions, 'ustaw kierunek na' (set direction to), 'przesuń o' (move by), 'dotyka' (touches), 'pokaz komunikat' (show message), and 'zaczynamy wszystko' (reset everything). The stage area on the right shows a red ball and the text 'KONIEC' (END). The 'Duszek2' (Sprite2) is visible in the bottom right corner.

Zmienne

- Ruch
- Wygląd
- Dźwięk
- Zdarzenia
- Kontrola
- Czujniki
- Wyrażenia
- Zmienne

Moje bloki

- Utwórz zmienną
- moja zmienna
- PUNKTY**
- ustaw moja zmienna na 0
- zmień moja zmienna o 1**
- pokaz zmienną moja zmienna
- ukryj zmienną moja zmienna
- Stwórz listę

Moje bloki

- Utwórz blok

Skrypt

- Kostiumy
- Dźwięki

PUNKTY 0

KONIEC

Duszek: Duszek2 x: -54 y: -163

Pokaż: Rozmiar: 100 Kierunek: 120

Tła: 1

Zmienne

- moja zmienna
- PUNKTY**
- Zmień nazwę zmiennej
- Usuń zmienną "moja zmienna"

Kliknij na Zmienne i przeciągnij „zmień moja zmienna o 1”. Rozwiń menu i kliknij PUNKTY.

Punktacja

Scratch interface showing a script for a tennis game. The script includes several 'kiedy kliknięto' (when clicked) blocks with 'zawsze' (do forever) loops. The script includes logic for ball movement, scoring, and game termination. A blue circle highlights the 'Dźwięk' (Sound) category in the left sidebar, and a blue arrow points from it to a 'graj dźwięk pop aż się skończy' (play sound pop until finished) block in the script area. A red box at the bottom contains the instruction: 'Kliknij na Dźwięk i przeciągnij „graj dźwięk pop aż się skończy”.'

The game stage shows a tennis court with a 'KONIEC' (END) text and a 'PUNKTY 0' (POINTS 0) score. The stage includes a red ball and a racket. The 'Duszek2' (Paddle 2) object is visible with coordinates x: -54, y: -163. The 'KONIEC' text is positioned in the center of the stage.



PUNKTY

4

KONIEC

