

<https://scratch.mit.edu/projects/1267003841/>

1. Zmienne lokalne vs globalne (omawiane z trenerem)
2. Dodaj obracanie kostki podczas skoku
3. Dodaj sprawdzanie warunku wygranej i przegranej przy dotykaniu odpowiednich kolorów (13,20,100 oraz 31,17,100). Zmień kostium na hitbox przed sprawdzeniem oraz przywróć po.
4. Zaprogramuj odbiór komunikatu stop w duszku gigant
5. Zaprogramuj odbiór komunikatu wygrana w duszku gigant
6. Zaprogramuj ustawienie prędkości przewijania na -8 po odebraniu komunikatu ładowanie
7. Zaprogramuj zmianę muzyki przy komunikacie ładowanie (domyślnie utwór Video Game 2)
8. Zaprogramuj ogon z cząstek
9. Stwórz cząsteczkę w gigancie po każdym ruchu
10. W cząsteczce dodaj zmienne LOKALNE pX oraz pY
11. Ustawiaj cząsteczki do losowych rozmiarów oraz zmieniaj losowo ich pozycję
12. Zaprogramuj wybuch. Niech aktywuje się komunikatem stop
13. Przechodzimy do "cz. eksplozji"
14. Tworzymy bloczek wybuch zaznaczamy opcję bez odświeżania. w bloczku 40 razy powtarzamy utwór kłona z siebie
15. Kiedy otrzymamy stop odtwarzamy wybuch
16. Programujemy kłony. Po powstaniu powinny pojawić się z losowym rozmiarem, kierunkiem i zmienną sterującą siłą odrzutu oraz z losowymi efektami (domyślnie duch). Następnie powinny zostać przesunięte o siłę odrzutu.
17. Zaprogramuj poziom trudności!
18. Zmienna trudność niech steruje prędkością gry (przykładowe wartości dla poziomów: -8, -12, -16, -24)
19. Zaprogramuj ustawienie poziomu w menu
20. Stwórz kłony z odpowiednimi kostiumami
21. Zaprogramuj wyświetlanie się klonów w odpowiednich rozmiarach
22. Zaprogramuj zaznaczanie kłona (wykorzystaj efekt duch)
23. Ustaw trudność
24. Stwórz swoje własne poziomy