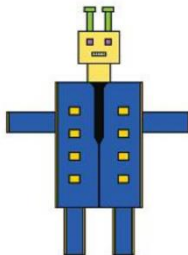


Temat: Animacje w programie Logomocja – zadania.

Zadanie – podręcznik str. 94



Rys. 13. Robot – zadanie 8.

8. Narysuj robota podobnego do pokazanego na rysunku 13. Utwórz animację składającą się z ośmiu klatek, na których będą zmieniały się kolory poszczególnych elementów robota. Zapisz plik pod nazwą *robot.lgf*.
Wskazówka: Zmieniając kolory z ciemnych na jasne, można uzyskać ciekawy efekt gaszenia lub zapalania lampek-guzików.

Korzystając z narzędzi do rysowania przygotuj klatkę z Twoim robotem skopiuj ją kilkakrotnie i pozmieniaj kolory.

