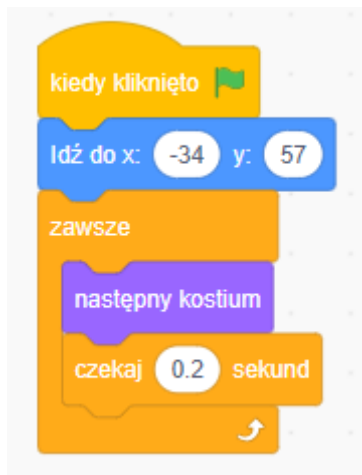
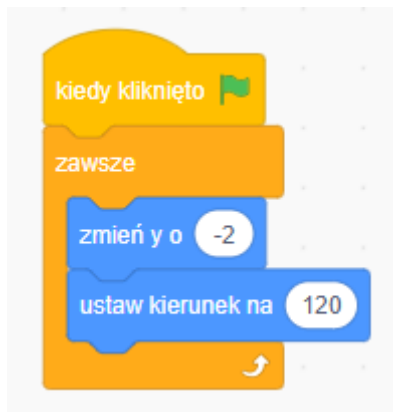


## Flappy Bird

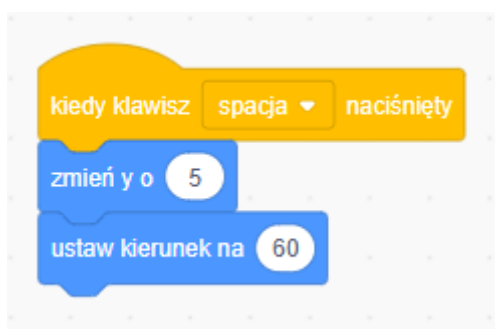
1. Wybór duszka (np. papuga) i tła (najlepiej jednolite, można zrobić samodzielnie)
2. Żeby uzyskać wrażenie ruchu papugi, należy zmieniać kostiumy:



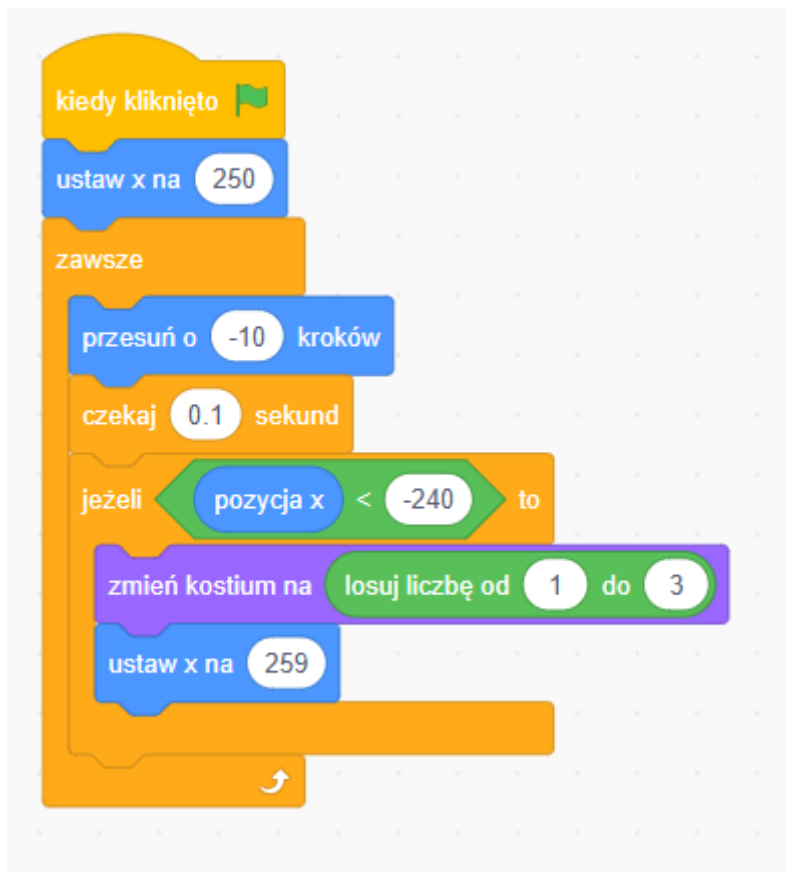
3. Aby nieco utrudnić grę, należy stworzyć kod powodujący opadanie duszka:



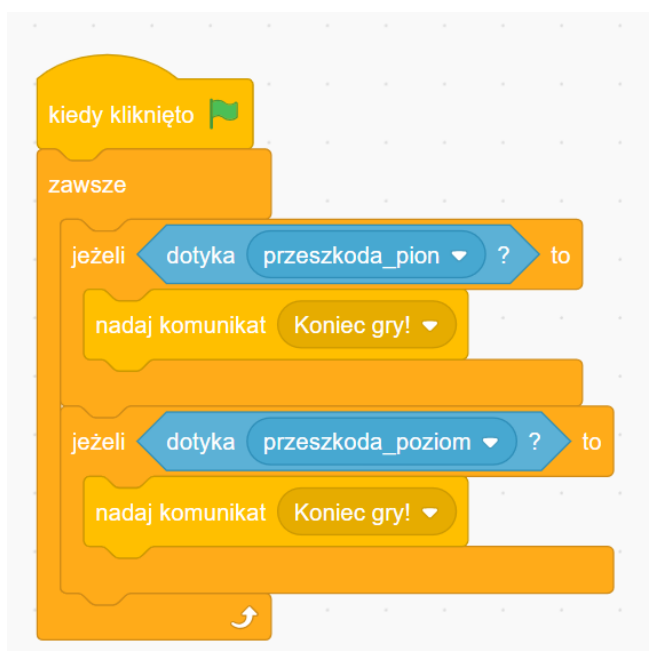
4. Aby utrzymać duszka na tej samej wysokości, należy wybrać klawisz, który spowoduje uniesienie duszka:



5. Tworzymy dwa nowe duszki z pionową przeszkodą i poziomą podstawą
6. Tworzymy kod dla przeszkody:



7. Wracamy do duszka pierwszego i tworzymy kod kończący grę w przypadku dotknięcia przeszkody lub podstawy:



8. Tworzymy kolejnego duszka: planszę z informacją o zakończeniu gry  
 9. Przygotowujemy dla niego kod pojawienia się planszy w przypadku zetknięcia z przeszkodą

