



**Nazwa implementacji:** Labirynt interaktywny

Autor:

Natalia Walter

**Opis implementacji:** Stworzenie interaktywnej gry - labiryntu.

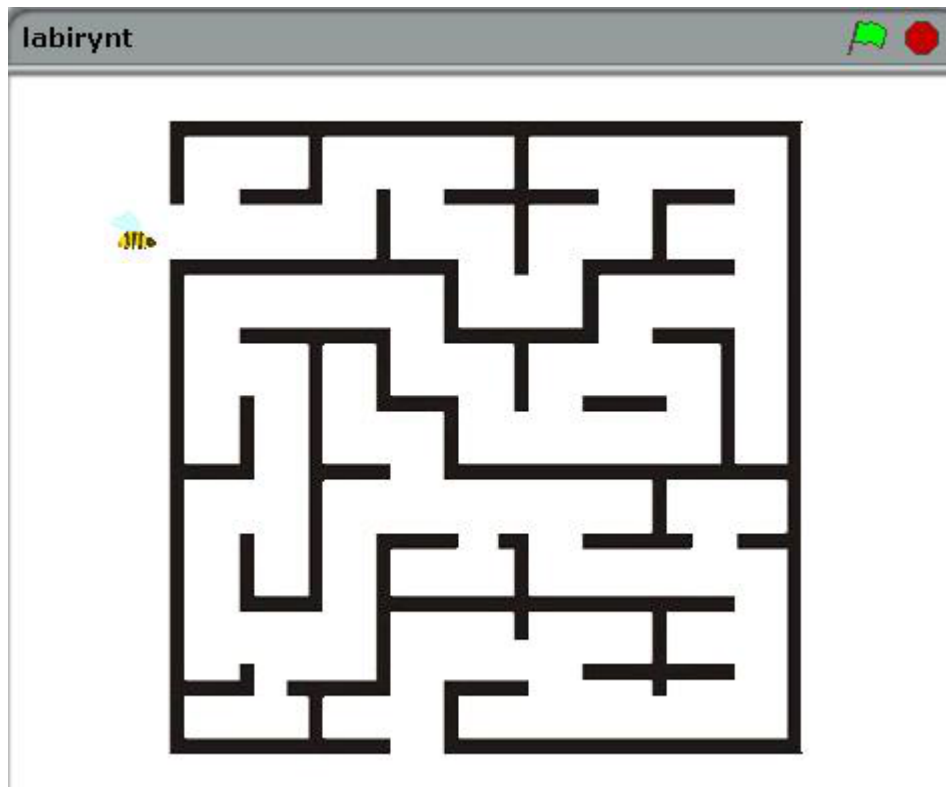
Wybierz „duszka”, który będzie miał poruszać się po labiryncie oraz tło sceny (labirynt przygotowany na zajęciach z Inkscape). Napisz program, w którym użytkownik przy pomocy strzałek ( → ) wyjdzie „duszką” z labiryntu.

Należy zwrócić uwagę na:

możliwość wykorzystania czujnika (kolor dotyka...);

prawidłowe określenie warunku kontynuacji pętli;

Przykładowy labirynt:



1





Skrypt:

