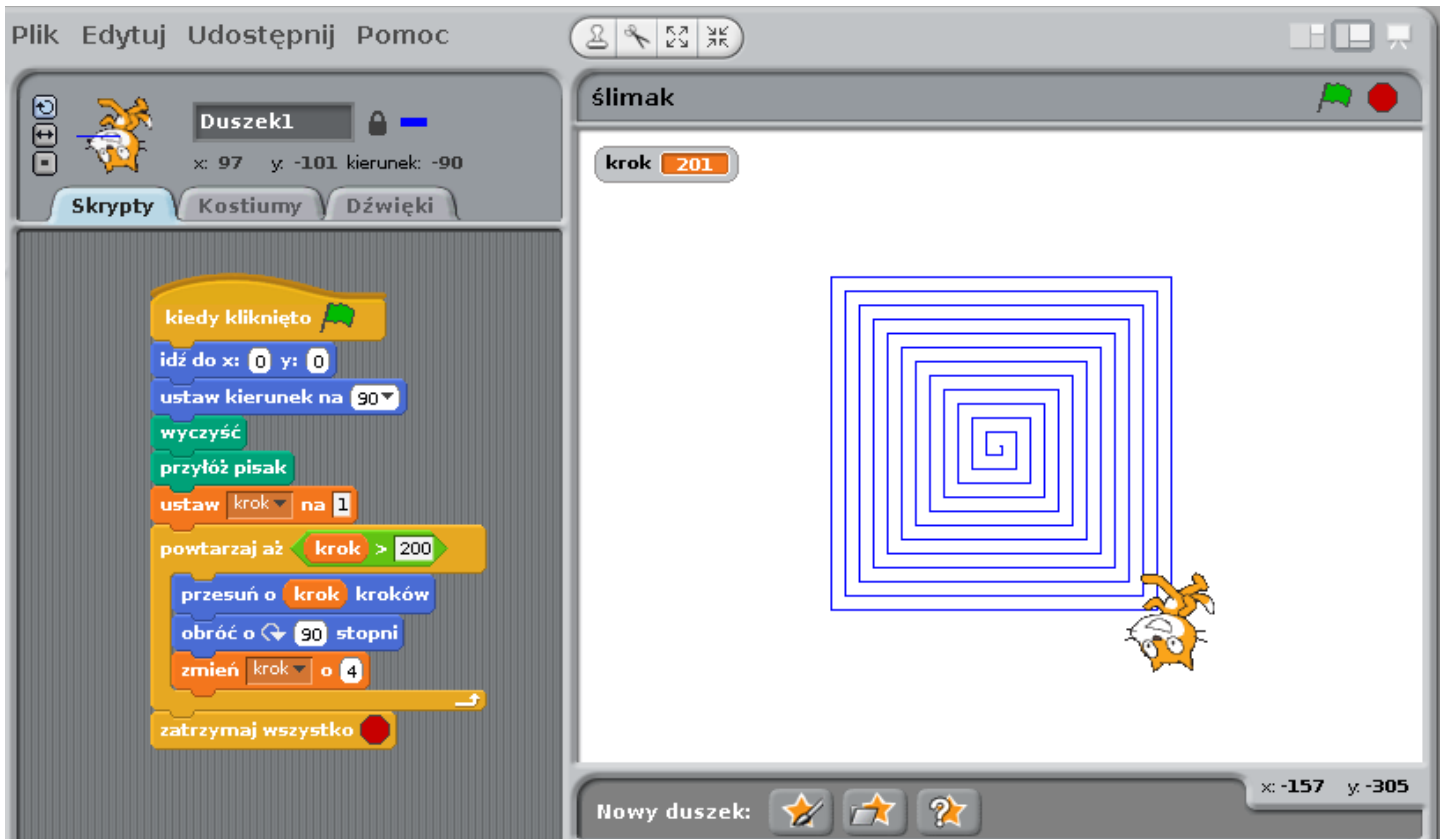


# Ślimaki i spirale

Program, który znajduje się poniżej wykorzystuje zmienną „**krok**”. Dzięki użyciu zmiennej każdy następny odcinek, który przechodzi duszek jest większy od poprzedniego. Jak zmodyfikować program, aby osiągnąć efekt widoczny na drugim rysunku?



The screenshot shows the Scratch editor interface. The stage is titled "ślimak" and displays a blue spiral drawn by a snail character. The "krok" variable is set to 201. The script area contains the following code:

```
when clicked →  
go to x: 0 y: 0  
set direction to 90  
clear  
bring pen to front  
set krok to 1  
repeat (until) krok > 200  
  move krok steps  
  turn 90 degrees  
  change krok by 4  
stop all
```

krok 1

