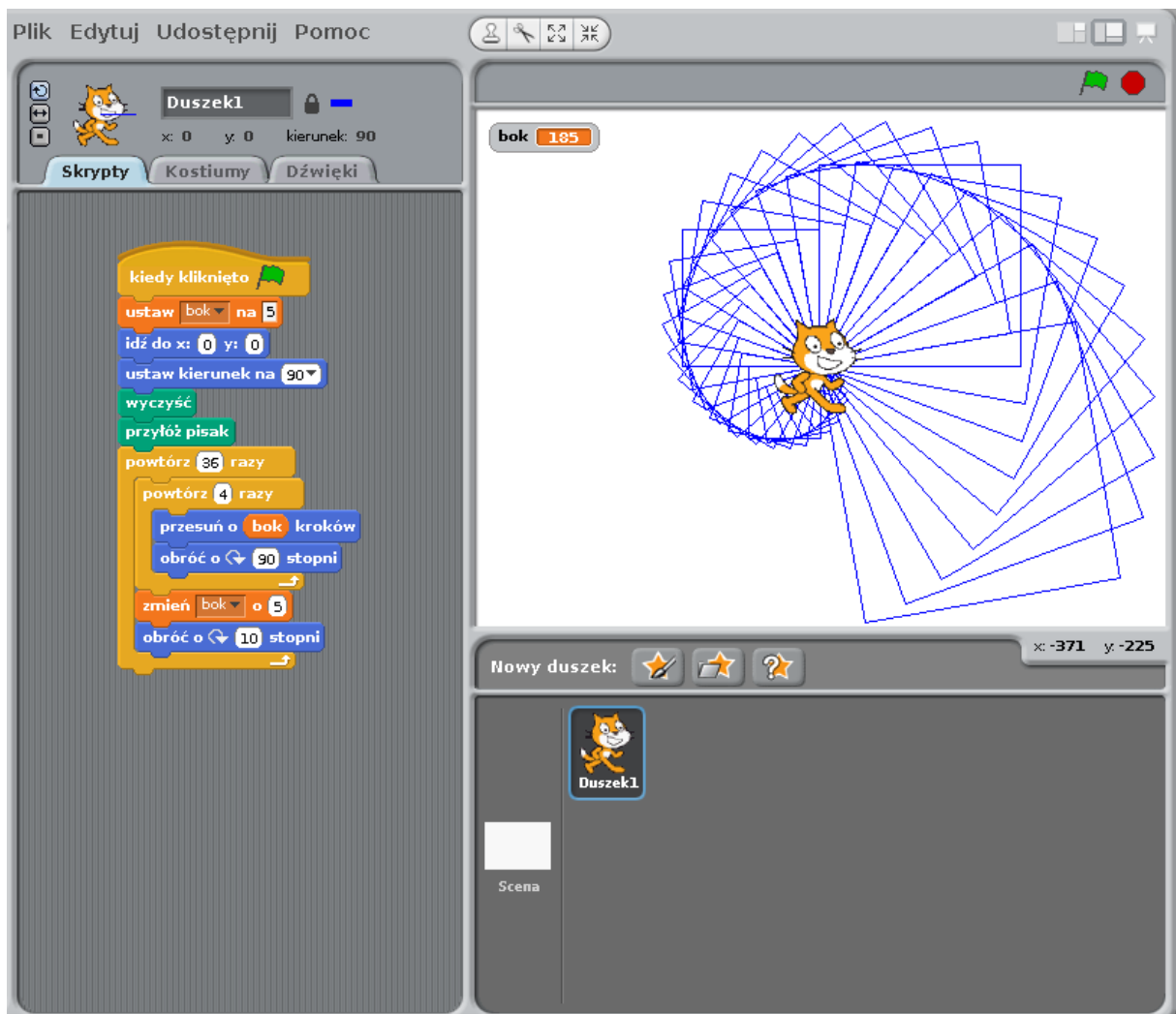


Ślimak z kwadratów

Program wykorzystuje zmienną "bok" do narysowania pojedynczego kwadratu. Po tym, jak zostaje narysowany kwadrat zmienna "bok" jest powiększana o 5 a duszek jest obracany o kąt 10 stopni. Te działania powtarzamy 36 razy, uzyskując efekt "skorupy ślimaka".



The screenshot shows the Scratch software interface. The top menu bar includes "Plik", "Edytuj", "Udostępnij", and "Pomoc". The stage area displays a blue spiral shell drawn by a cat sprite named "Duszek1". The variable "bok" is shown as 185. The script area contains the following code:

```
kiedy kliknięto
ustaw bok na 5
idź do x: 0 y: 0
ustaw kierunek na 90
wyczyść
przyłóż pisak
powtórz 36 razy
  powtórz 4 razy
    przesun o bok kroków
    obróć o 90 stopni
  zmień bok o 5
  obróć o 10 stopni
```

The bottom right corner shows the "Nowy duszek:" section with a "Scena" button and the "Duszek1" sprite icon. The stage coordinates are x: -371 y: -225.