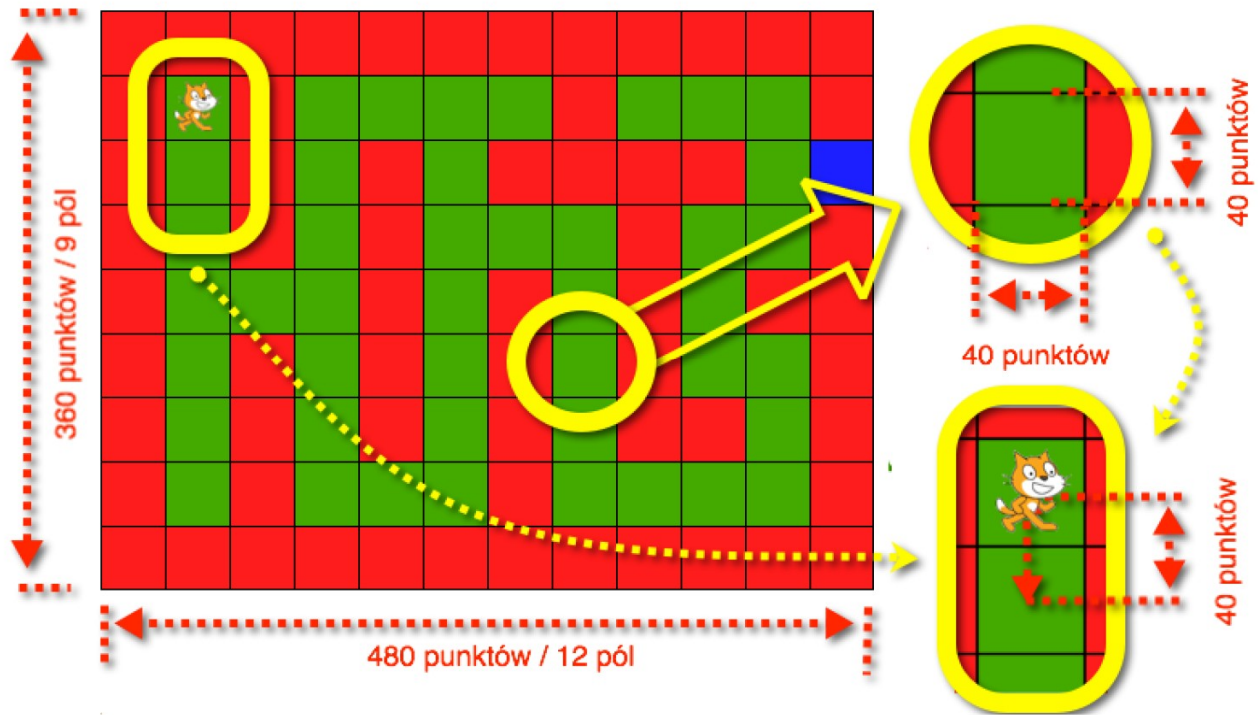


### Zadanie 1.

Gra ma będzie polegać na pokonaniu labiryntu przez duszka.



Duszek powinien mieścić się w całości w pojedynczym polu labiryntu, żeby nie dotykać jego ścian. Ustal sterowanie bohatera strzałkami. Powinien przesuwać się dokładnie o tyle kroków, jaka jest długość boku pojedynczego pola w labiryncie. Ustal, którymi klawiszami można obracać duszka.

Jeżeli bohater zderzył się ze ścianą, cofnij do poprzedniego miejsca, w którym się znajdował, następnie:

Zagraj dźwięk miauknięcia.

Jeżeli bohater doszedł do wyjścia, zagraj sygnał dźwiękowy oraz wyświetla napis „Wyjście!”, następnie:  
Zmień tło na nowy labirynt - gra ma mieć 3 poziomy.

\* Wstaw licznik „kroków” duszka. Na końcu gry pokaż zliczone „kroki” i jeżeli wynik jest równy liczbie pól do przejścia wyświetl napis „Wspaniale!”