Do zrobienia

1. Dodanie odpowiednich pól składowych w klasie stworka odpowiadających za przetrzymywanie koloru części ciała Stworka np. Kolor oczu, Kolor ciała itp.

2. Dodanie animacji poruszania oczu przy odpowiednim wciśnięciu klawisza np. klawisz lewo Stworek patrzy w lewo, klawisz w prawo Stworek patrzy w prawo itp.

3. Po skończeniu powyższych podpunktów należy zastanowić się jak będziemy konstruować plansze na której będzie się poruszał Stworek tj. Dom, Dwór, Sklepy itp.