

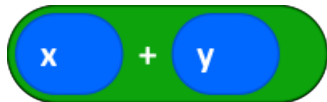
Barevný dav

Sestavíme scénář podobný jako při náhodné procházce v kapitole 8. Kočička bude náhodně skákat po scéně a obtiskávat se. Nastav jí barvu podle její souřadnice x nebo y.



Změň postavu.

Hraj si s parametrem.



Velikost

40

Rada:

blok **otiskni se** najdeš v rozšíření **Pero**

