Programujeme vlastnú hru

* najprv si prirpavíme tri tlačidlá: plan, hore, vpravo,
* prepíšeme ich názov, zmeníme veľkosť a pri stlačení dáme vykonať procedúry: plan, idhore a idvpravo,
* naprogramujeme si procedúru plan (vykreslenie 20x20 bodiek náhodnej farby z množiny: modra, cervena zelena),
* štartovacia pozícia na kreslenie plánu je -200, -200,
* bodky sú veľké 12 pixelov,
* korytnačka sa stále hýbe o 20 pixelov,
* nastavíme premennú s počtom bodov na 0.
* v hre bude dovolené hýbať korytnačkou iba hore alebo dopredu (procedúry idhore, idvpravo),
* obe procedúry pohnú korytnačku zvoleným smerom a počítajú sa body:
* v prípade, že korytnačka má pod sebou bodku čevenej farby, tak zvýši počet bodov o 1, v prípade inej farby 1 bod odčíta,
* ak korytnačka výjde mimo bodiek, korytnačka sa skryje a zobrazí sa získaný počet bodov,
* po 5 sekundách sa korytnačka ukáže na začiatku nového hracieho plánu.



