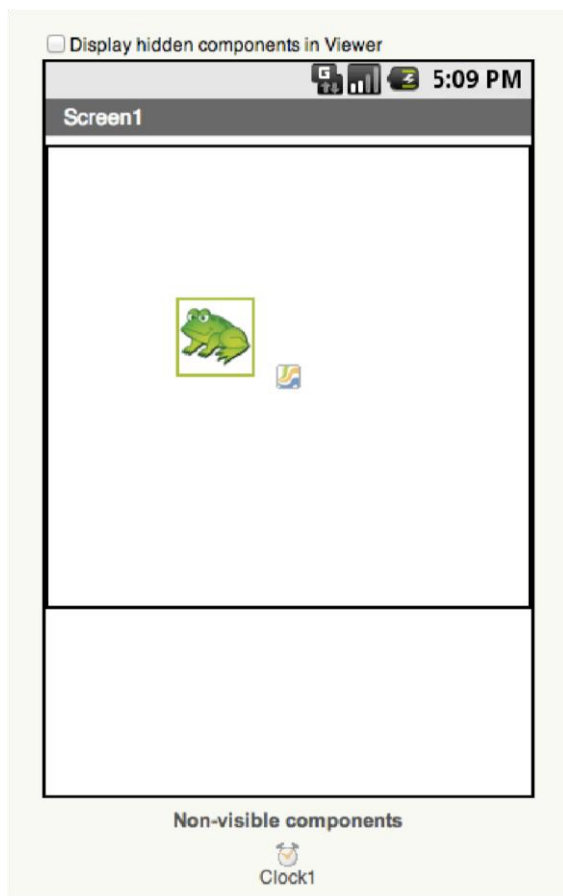




Naključna števila

Generiraj naključna števila, da se bodo predmeti vrste ImageSprite pojavljali na naključnih (x,y) koordinatah.

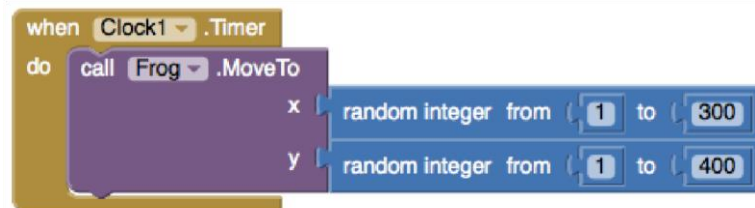


Priprava

Potreboval boš naslednje gradnike:

- **Canvas**
- **ImageSprite**
- **Clock**

Razdelek Blocks



Kaj ta blok pomeni?

Ko se sproži dogodek **Clock1.Timer**, se izvede ukaz **Frog.MoveTo**, ki premakne žabo na naključni koordinati z vrednostmi med 1 in 300 za koordinato x ter 1 in 400 za koordinato y.

