



## ✓ Sjekkliste

- ☐ For å få en tentakel til å bevege seg, kan vi **rotere** den og **endre størrelse** ved å bruke **tilfeldig tall** med en lav verdi i en variabel, for så å vente et øyeblikk før vi gjenoppretter den originale størrelsen.

```
sett tentakelRotasjon til tilfeldig tall fra 1 til 10
sett tentakelStørrelse til tilfeldig tall fra 1 til 10
endre størrelse med tentakelStørrelse
vend tentakelRotasjon grader
vent 0.5 sekunder
endre størrelse med tentakelStørrelse * -1
vend tentakelRotasjon grader
```

Merk at vi multipliserer **tentakelStørrelse** med -1 for å få en negativ verdi.