



✓ Sjekkliste

- ☐ For å få et hjul til å bevege seg, kan vi **rotere** det litt av gangen og flytte det når vi mottar en **flyttet melding**.



- ☐ Hvis du vil, kan du erstatte verdiene med variabler som **hastighet**, slik at du kan kontrollere hastigheten i alle retninger fra ett sted.

(Merk at vi har multiplisert **hastighet** med **-1** for å få negativ verdi, og bevege hjulet i motsatt retning)

Lisens: [Code Club World Limited Terms of Service](#) **Forfatter:** Oversatt fra [Code Club UK](#)
Översetter: Lars-Erik Wollan