





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.

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

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service Forfatter: Oversatt fra Code Club UK

Oversetter: Lars-Erik Wollan