Myš v bludišti

1) Místo kocoura dej myš (**mouse** a pohled shora!)
2) Otáčení napravo a na nalevo pomocí šipek (druhá myš jiné klávesy) o 15°
3) Spuštění hry na **zelený praporek** – myš se neustále pohybuje dopředu o 2 kroky
4) Vytvoříme na **Pozadí** černé tlusté překážky pomocí **úsečky** (nutná stejná barva!!!)
5) Po spuštění hry bude myš v levém horním rohu, má poloviční velikost a bude natočena doprava
6) Když se dotkne černé barvy, tak myšlenka **Auu, tudy ne** po dobu 2 sekund
7) Problém dělá ocásek, proto při dotyku kromě myšlenky nastav návrat na počáteční hodnotu souřadnic
8) Aby myš nezmizela za okraj hracího pole, orámuj pole taky černou čarou (pomocí **úsečky** nebo **obdélníku** bez výplně)
9) Vlož do bludiště **koblihu** (**Donut**) – třeba pravý dolní roh
10) Nastav, že v případě, že se ho myška dotkne, tak se objeví na 2 sekundy bublina s textem: **Hurá! Vyhrál jsem** a zastaví se všechny akce
11) Můžeme hru rozšířit na 2 – 3 hráče: 1 x P na postavě Myši a dej kopírovat
12) Druhou myš můžeme upravit v **kostýmech** nebo dát jinou postavu
13) Pozor: druhé postavě nastavte jinou možnost ovládání na klávesnici