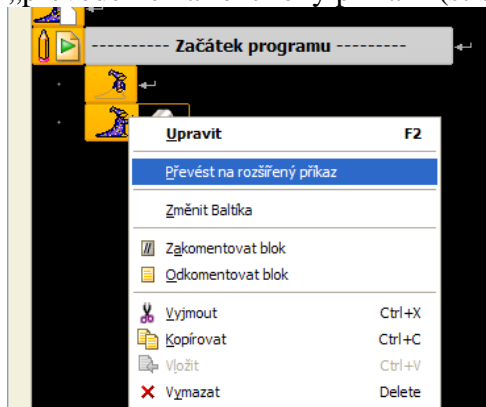


HRÁTKY S NÁHODNÝM ČÍSLEM

1. model na náhodné souřadnice



- vyčarujeme model
- „převědeme na rozšířený příkaz“ (stisk pravého tlačítka)



- „Upravit“ (opět po stisku pravého tlačítka)
- zvolíme vhodné přetížení, ve kterém se objeví název modelu a souřadnice



- zrušíme čísla u souřadnice x a z (pokud chceme model náhodně v rovině)
- místo nich vložíme prvek „Náhodné číslo“ a zvolíme vhodné přetížení



2. náhodný model (chceme, aby se čarovaly náhodné krychličky – modely číslo od 8 do 23)



- vyčarujeme model
- převědeme na rozšířený příkaz“ (stisk pravého tlačítka)
- pomocí literálů a náhodného čísla vložíme podle schématu:



3. náhodná změna Baltíkovy barvy

- nejprve vložíme objekt Baltíka
- potom vložíme prvek „Barva objektu“



c. za znaménko rovnosti vložíme prvek „Barva“



d. kliknutím pravého tlačítka – převedeme na rozšířený příkaz



e. vložíme prvek „Náhodné číslo“ a upravíme hodnoty MaxValue

