

1. Scéna

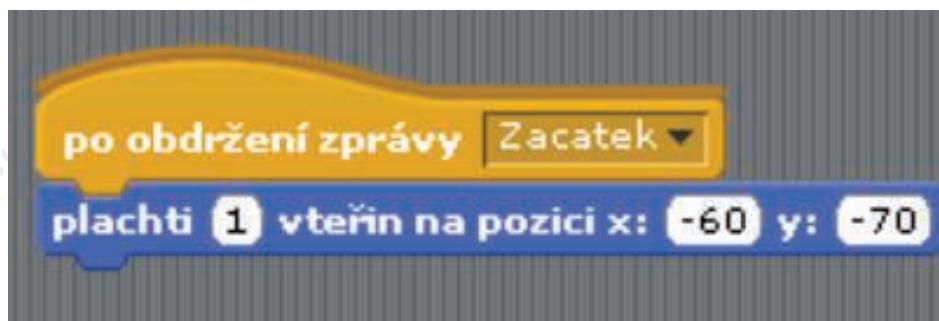


- výchozí nastavení
- rozeslání zprávy „zacatek“



3. Pohyb sprite

- rozehrání děje
- akce



2. Sprite



- pojmenování
- výchozí nastavení

