

Postavu *vločky* můžeme navrhnout jako malý bílý puntík nebo šesticípou hvězdičku. Vločky by měly působit lehce a měly by se odlišovat od pěticípých nažloutlých hvězdiček, které na obloze vykreslí hvězda.

Scratch 3.0 nabízí světlemodrou postavu *Snowflake*. Je nutné ji ale zmenšit a upravit její barvu.

Vločky budou mít různou velikost. Měly by se při svém pohybu pomalu snášet z oblohy k zemi. Ke sněžení lze využít klonování vločky. Klon *vločky* se zruší, když se blíží ke spodnímu okraji scény.

V této fázi neřešíme zatím vrstvení vloček po dopadu na zem, vločky se během svého letu k zemi míjejí, nekumulují se a nevytvářejí vrstvičky.

ŘEŠENÍ PROBLÉMU:

Pro řešení použijeme klonování. Pomocí bloku klonuj __ lze vygenerovat *vločky*. Podnět ke klonování v této ukázce vznikne obdržením zprávy *ať sněží*, kterou vyšle *sněhulák*, když se na něj klikne myší.

Postava *vločky*: Nastavení velikosti a tvaru vločky. Klonování vločky.

