

قومي بتوصيل كل لبنة بالوظيفة المناسبة لها (بدء التوصيل من اليسار)

switch costume to costume2
next costume
Make a Variable
set عداد to 0
rename variable
delete variable

المظهر التالي
إعادة تسمية المتغير
تغيير مظهر الكائن الى مظهر محدد
حذف المتغير
تحديد القيمة الأولية للمتغير
إنشاء متغير