



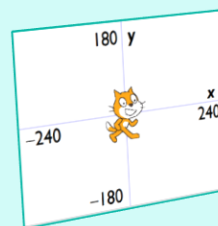
STEUERUNG FÜR DEN AVATAR



CHALLENGE

Eine Figur in Scratch so zu programmieren, dass sie sich mit den 4 Pfeiltasten nach oben, unten, links und rechts steuern lässt, sobald das Spiel gestartet wird!

TIPPS



Die Lernkarte „**Koordinaten-system in Scratch**“ (15) könnte dir weiterhelfen.

DIESE BEFEHLE HELFEN DIR DABEI



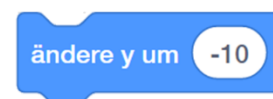
Man benötigt ein Starterereignis!



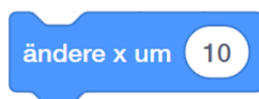
Der Inhalt dieses Blocks wiederholt sich so lange, bis das Programm beendet wird.
[Schleife]



Tu etwas, falls ... (z.B. eine Taste gedrückt wird)
[Bedingte Anweisung]



Die Position einer Figur auf der y-Achse ändern.
[Anweisung]



Die Position einer Figur auf der x-Achse ändern.
[Anweisung]

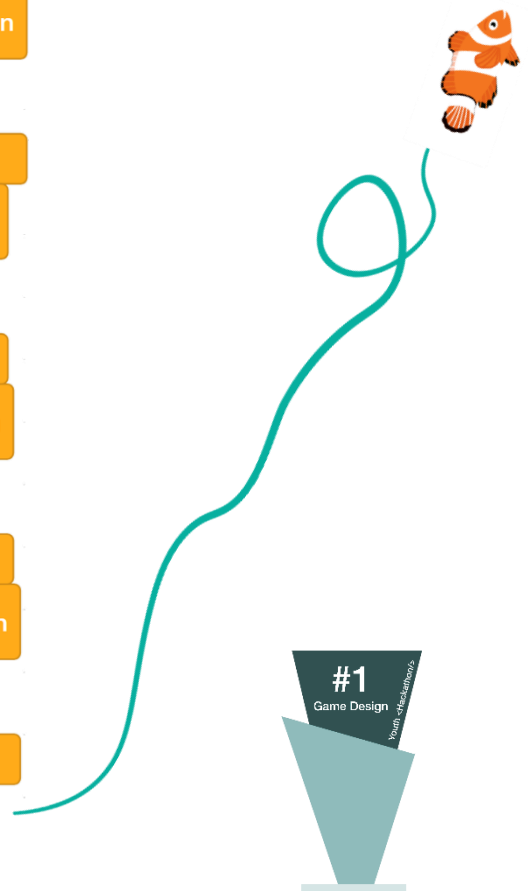


Es wird überprüft, ob eine Taste gedrückt wird.
[Bedingung]



STEUERUNG FÜR DEN AVATAR

SO KÖNNTE DEIN PROGRAMM AUSSEHEN



CODING HERO-CHALLENGE

Dein Avatar ist zu langsam oder zu schnell? Wie könnte sich dein Avatar schneller oder langsamer bewegen?

Wie könnte dein Avatar immer von derselben Position starten?

