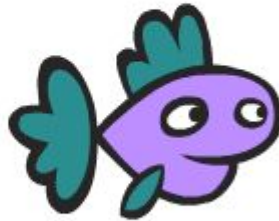


# Youth Hackathon – Scratch Tutorial

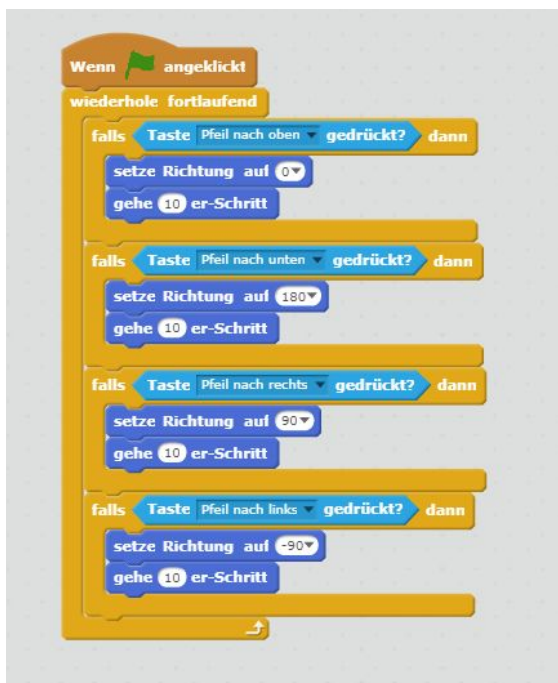
## Steuerung für den Avatar über die Tastatur



### Was finde ich hier?

Hier findest du eine Anleitung wie du eine Figur in Scratch so programmieren kannst, dass sie sich mit den 4 Pfeiltasten nach oben, unten, links und rechts steuern lässt, sobald das Spiel gestartet wird.

### Programmieranleitung:



### Benötigte Programmierbefehle:

- Start Ereignis (grüne Flagge)
- Wiederhole fortlaufend Schleife
- „Falls => dann“ Bedingung
- Bedingung „Taste gedrückt“
- Richtung setzen
- Bewegung ausführen



Diese Lernkarte wurde von DaVinciLab für den Verein MadeByKids erstellt und steht unter einer [Creative Commons-Namensnennung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen-International-4.0-Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) kostenlos zur Verfügung.