



SPRINGENDER AVATAR

CHALLENGE

Eine Figur in Scratch so zu programmieren, dass sie springt, wenn die Leertaste gedrückt wird.

TIPPS

Überlege dir, welcher Wert (x oder y) zu verändern ist, dass dein Avatar nach oben springt. x? y? what? → Die Lernkarte „**Koordinatensystem in Scratch**“ (15) hilft dir gewiss weiter.



DIESE BEFEHLE HELFEN DIR DABEI

Wenn Taste gedrückt wird

Man benötigt ein Startereignis. In diesem Fall startet das Skript, wenn eine Bedingung erfüllt wird (Leertaste gedrückt).

WUSSTEST DU SCHON? Alle Werte, die in solchen Boxen stehen, können verändert werden!

ändere y um

Die Position einer Figur auf der y-Achse um -10 ändern. [Anweisung]

ändere y um

Die Position einer Figur auf der y-Achse um 10 ändern. [Anweisung]

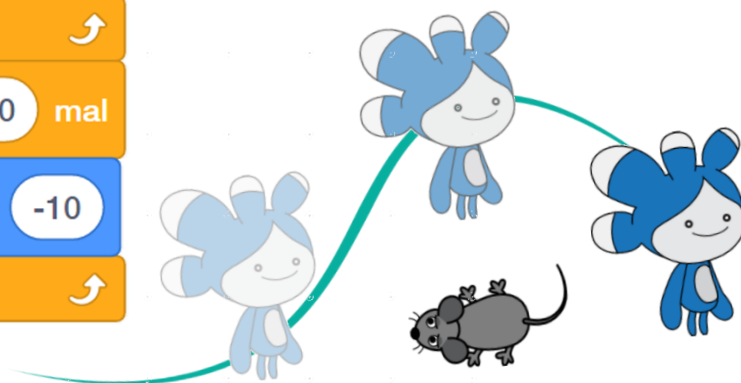
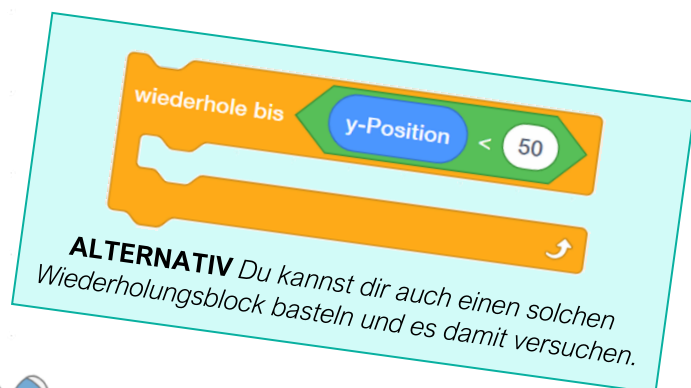
wiederhole mal

Der Inhalt dieses Blocks wiederholt sich 10-mal. [Schleife]



SPRINGENDER AVATAR

SO KÖNNTE DEIN PROGRAMM AUSSEHEN



CODING HERO-CHALLENGE

Dein Avatar sollte jetzt gerade nach oben springen können. Wie könnte sich dein Avatar dabei auch nach vorne bewegen?

Ohje! Deine Figur ist am Bildschirmrand angekommen. Wie könnte man nun das Bühnenbild wechseln und den Avatar wieder zurück an die Startposition bringen?

