

Youth Hackathon – Scratch Tutorial

Springender Avatar

Was finde ich hier?

Hier findest du eine Anleitung wie du eine Figur in Scratch so programmieren kannst, dass sie springt, wenn die Leertaste gedrückt wird.



Programmieranleitung:



Benötigte Programmierbefehle:

- Start Ereignis (grüne Flagge)
- Wiederhole fortlaufend Schleife
- „Falls => dann“ Bedingung
- Bedingung „Taste gedrückt“
- Wiederhole 10 mal Schleife
- Bewegung nach oben (y erhöhen)
- Bewegung ausführen
- Wiederhole 10 mal Schleife
- Bewegung nach unten (y verkleinern)



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.