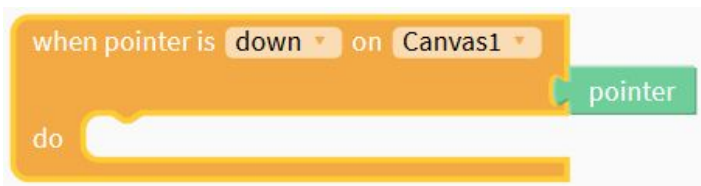


Steuern der Spielfigur nach links und rechts

Wenn ein **Canvas** erzeugt wurde werden unter Blocks die Canvas Blocks zum Programmieren des Spiels angezeigt:



In der Kategorie Events unter Canvas Blocks findest du das Event **“when pointer is down on Canvas1”** - eskann Berührungen am Touchscreen erkennen:



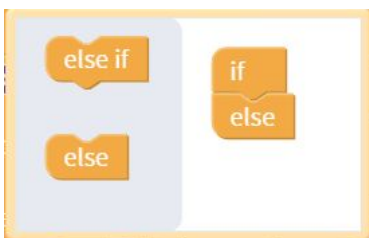
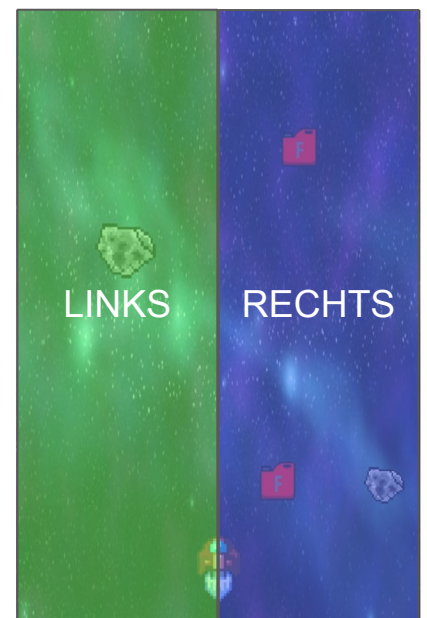
Als Output hat es einen **pointer**. Dieser speichert den Punkt, der am Touchscreen gedrückt wurde. Diesen kann man nutzen, um eine Steuerung für das Spiel zu programmieren:

Überlegungen zur Steuerung

Für unser Beispiel haben wir uns entschieden, dass ein Touch auf die linke Bildschirmhälfte das Raumschiff nach links bewegt und ein Klick auf die rechte Hälfte nach rechts.

Das Spiel ist 300 Pixel breit, das heißt jeder pointer, dessen x-Position kleiner ist als 150 Pixel wird als “links” gewertet.

Diese Information kann man nutzen, um den Spieler zu steuern.



Mit dem Zahnrad kannst du dir aus einem **if**-einen **if-else-Block** zusammenstellen.

