



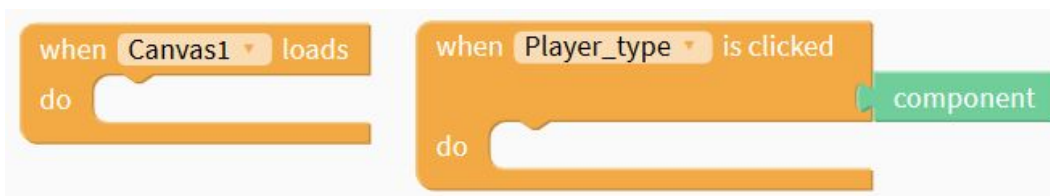
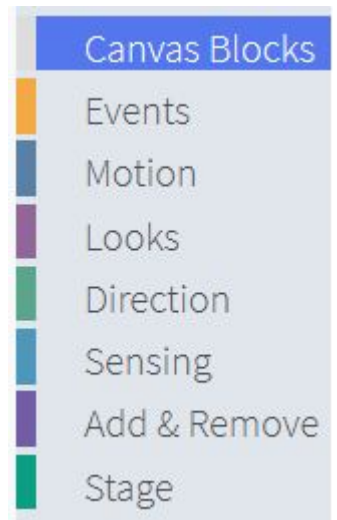
Thunkable Game Basics

Canvas Blocks

Wenn ein Canvas in Thunkable geladen wird werden die **Canvas Blocks** verfügbar.

In diesen findest du sämtliche Funktionen, die du zum Programmieren eines Spiels brauchst.

Events: hier findest du Ereignisse, zum Beispiel wenn der Canvas lädt oder wenn ein Sprite im Spiel mit dem Finger berührt wird.



In **Motion** findest du Blöcke zum Bewegen und Drehen von Sprites.

Looks ermöglicht es unter anderem, das Bild eines Sprites zu ändern und dieses zu verstecken bzw. anzuzeigen

Direction gibt Funktionen zum Bestimmen von Richtungen einer Figur, zum Beispiel eine Funktion, dass sich die Figur Richtung gedrückten Punkt am Touchscreen dreht.

Sensing ermöglicht die Bestimmung von Distanzen und Winkeln zwischen Sprites.

Add & Remove ermöglicht das Erzeugen von Sprites in Echtzeit.

Stage Blöcke ermöglichen das Ändern der Stage-Einstellungen im Code. Zum Beispiel könnte man die Gravitation auf- und abdrehen, um lustige Effekte zu erzielen!