

# Springen

Springen zwischen Etagen.



# Springen



## Vorbereitung

Wähle eine Figur und zeichne dann zwei kleine farbige Punkte unter den Füßen:



Wir benutzen sie, um zu erkennen, wann die Figur den Boden berührt.

Dazu brauchen wir zwei Variablen:

y-Bewegung

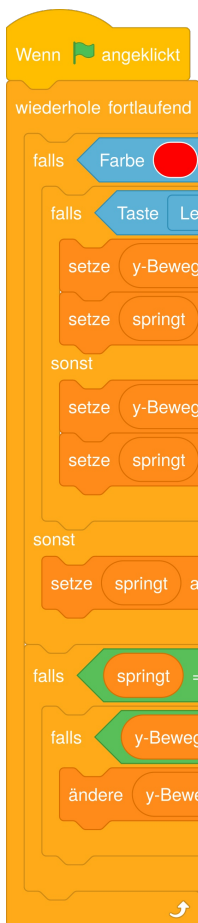
springt

## Probier den Code



Initialisiere die Variablen

Verwende y-Bewegung für die vertikale Bewegung.



Falls auf dem Boden.

Springe mit Leertaste.

Wieder auf dem Boden.

Fällt vom Boden.

Langsamer nach oben.  
Immer schneller nach unten.

## So funktioniert's

Der erste Teil des Programms initialisiert die zwei Variablen und die Ausgangsposition.

Dann wird eine Endlosschleife gestartet, die mit `y-speed` die vertikale Bewegung steuert.

Im zweiten Teil prüft das Programm laufend, ob die roten Punkte den Boden berühren. Wenn dies der Fall ist und die Leertaste gedrückt wird, springt die Figur. Der Sprung wird gestoppt, wenn sie wieder auf dem Boden landet.

Während die Figur springt, wird die vertikale Geschwindigkeit um 0,5 reduziert, bis die maximale Abwärtsgeschwindigkeit von -10 erreicht ist.

