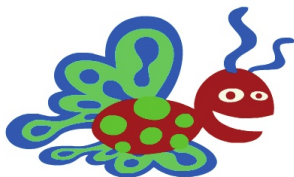


# Farbe ändern

Drücke eine Taste, um die Farbe einer Figur zu ändern.



# Farbe ändern



## Vorbereitung

Neue Figur:

Wähle eine Figur aus der Bibliothek. Oder male eine neue.

## Probier den Code

Wenn Taste Leertaste gedrückt

ändere Farbe -Effekt um 25

## Los geht's



Drücke die Leertaste um die Farben zu ändern.

## Zusatztipp

Du kannst verschiedene Effekte vom Menü wählen:

ändere Farbe -Effekt um 25

Oder tippe eine andere Zahl. Nochmals die Leertaste drücken.

Ein Klick auf löscht die Effekten.

# Bewege dich im Takt

Tanze zum Takt des Schlagzeugs.



# Bewege dich im Takt

Vorbereitung

Neue Figur:



Wähle einen Tänzer  
oder ein anderes Bild.

Probier den Code



Tippe  
diese Zahl.

Klicke hier um einen Schlagzeugton  
auszuwählen.

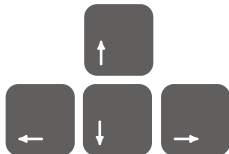
Los geht's



Klicke zum Starten  
auf die grüne Flagge.

# Bewegen mit Tasten

Benutze die Pfeiltasten um deine Figur zu bewegen.



# Bewegen mit Tasten



Probier den Code

Wenn Taste Pfeil nach oben gedrückt

setze Richtung auf 0

gehe 10 er-Schritt

Wenn Taste Pfeil nach unten gedrückt

setze Richtung auf 180

gehe 10 er-Schritt

Wenn Taste Pfeil nach links gedrückt

setze Richtung auf -90

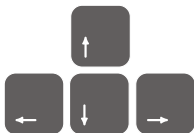
gehe 10 er-Schritt

Wenn Taste Pfeil nach rechts gedrückt

setze Richtung auf 90

gehe 10 er-Schritt

Los geht's



Drücke die Pfeiltasten  
für die Bewegung!

Zusatztipp

setze Drehtyp auf links-rechts

links-rechts

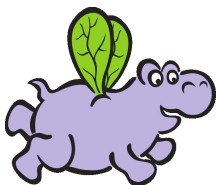
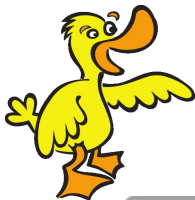
nicht drehen

rundherum

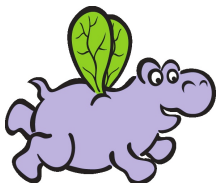
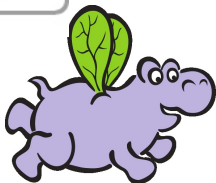
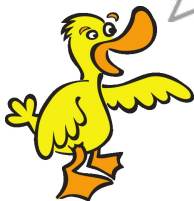
Liegt deine Figur verkehrt herum?  
Du kannst ihr Drehungs-Stil ändern.

# Sag etwas

Was willst du, dass deine Figur sagt?



Ich wusste  
nicht, dass  
Nilpferde fliegen  
können!



# Sag etwas



Vorbereitung



Wähle eine Figur.

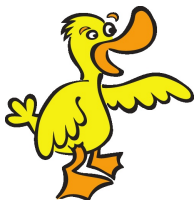
Probier den Code

Wenn ich angeklickt werde

sage Ich wusste nicht, dass Nilpferde fliegen können! für 2 Sek.

Setze einen beliebigen Text ein!

Zusatztipp

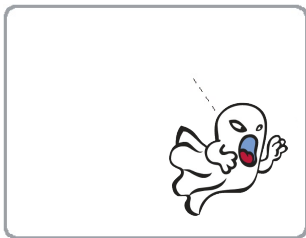
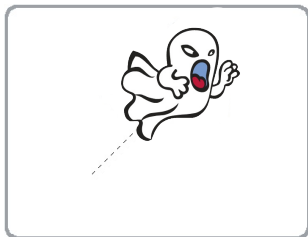
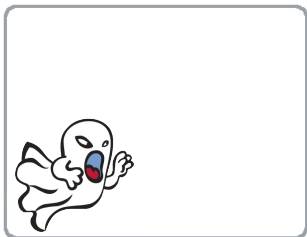


Klicke zum starten auf die Figur.



# Gleiten

Bewege dich sanft von einem Punkt zum anderen.



# Gleiten



Vorbereitung


Neue Figur:



Oder male deine eigene Figur.

Importiere ein Kostüm

Probier den Code

Wenn  angeklickt

gleite in 1 Sek. zu x: 20 y: 80

gleite in 1 Sek. zu x: 10 y: -20

gleite in 2 Sek. zu x: -110 y: -100

Probier andere Zahlen.

Senkrechte Position

Waagrechte Position

Wie lange

Los geht's




Klicke zum Starten auf die grüne Flagge

Zusatztipp

Wo genau ist die Figur?



Klicke auf ,  
schau auf x, y

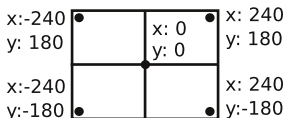
ghost1

x: 73 y: 42

direction: 90°

rotation style: 

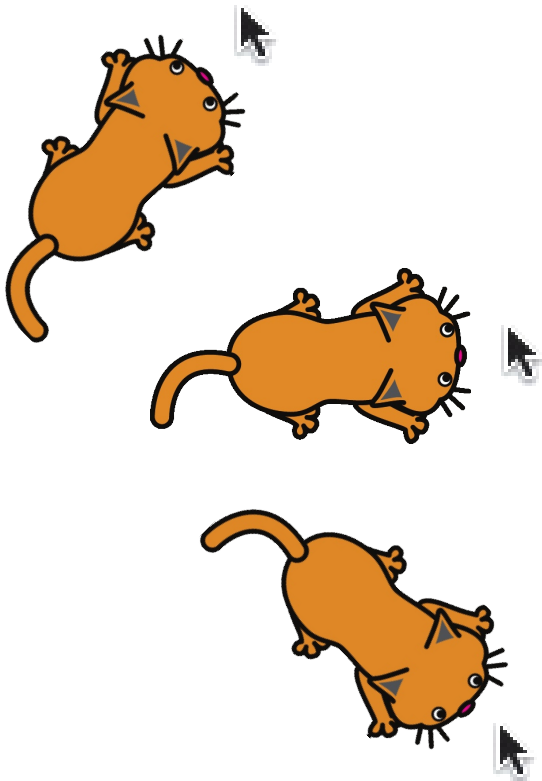
can drag in player: ☒



x und y Positionen  
auf der Bühne

# Folge der Maus

Folge dem Mauszeiger.



# Folge der Maus



Vorbereitung

Neue Figur:



Wähle die Katze oder eine andere Figur.

Probier den Code

Wenn  angeklickt

gleite in 1 Sek. zu x: 20 y: 80

gleite in 1 Sek. zu x: 10 y: -20

gleite in 2 Sek. zu x: -110 y: -100

Los geht's



Klicke zum Starten auf die grüne Flagge.

# Tanz dem Twist

Spiele ein Musikstück  
und twiste mit dem Körper.




# Tanz dem Twist



Vorbereitung

Neue Figur: 

Wähle ein Bild einer Person, die zum Tanzen bereit ist.

Neuer Klang:  


Wähle oder nimm ein Musikstück auf.  
Fass dich kurz!

Probiere den Code



Wähle Wirbel aus dem Menü.

Los geht's

D

Drücke diese Taste zum Starten.

# Interaktiver Wirbel

Wirble ein Photo per Mausbewegung.



# Interaktiver Wirbel



Vorbereitung

Neue Figur:



Wähle das Eichhörnchen oder sonst ein Photo zum herumwirbeln.

Probier den Code

Wenn  angeklickt

wiederhole fortlaufend

setze **Wirbel** -Effekt auf **Maus x-Position**

Füge den Block "Maus x-Position" hier ein!

Wähle "Wirbel" aus dem Menü.

Los geht's



Klicke zum Starten auf die grüne Flagge.

Zusatztipp

Neue Figur:



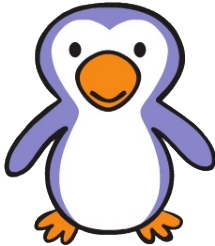
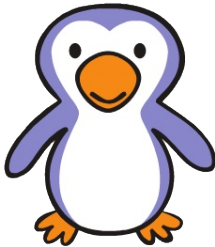
x: 178 y: -160

Beobachte, wie sich die Zahlen, ändern während du die Maus bewegst.



# Animation

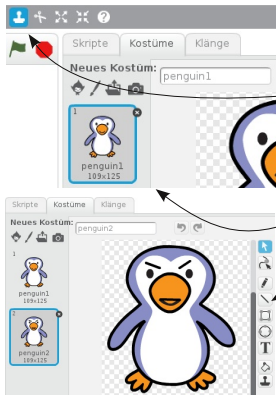
Erstelle eine einfache Animation.



# Animation



## Vorbereitung



Klicke auf dem  
Stempel um zu  
kopieren.

Klicke auf das Kostüm,  
um es zu duplizieren.

Mit dem Mal-  
werkzeuge bearbeite  
das neue Kostüm.

## Probier den Code



## Los geht's



Starte mit der grünen Flagge.

# Animierte Bewegung

Animiere eine Figur während sie sich bewegt.



# Animierte Bewegung



## Vorbereitung



Die Figur-Bibliothek öffnen.



Wähle eine Figur mit zwei oder mehr Kostümen.

## Probier den Code



## ZusatzTipp

Steht deine Figur verkehrt herum?

Du kannst seinen Drehstil ändern.



Klicke den **i**.



rundherum links-rechts keine drehung

# Überraschungsknopf

Erstelle deinen eigenen Knopf.



# Überraschungsknopf



## Vorbereitung

Neue Figur:

Wähle ein Schlagzeug (aus der Dinge Kategorie).



Klicke auf .

Du kannst den Namen der Figure ändern.

drum button

x: 66 y: 14 direction: 90°

rotation style:

## Probier den Code

Wenn ich angeklickt werde

ändere Farbe -Effekt um 25

spiele Schlaginstrument Zufallszahl von 1 bis 18 für 0.2 Schläge

ändere Farbe -Effekt um -25

Füge den "Zufallszahl"-Block ein.

## Los geht's

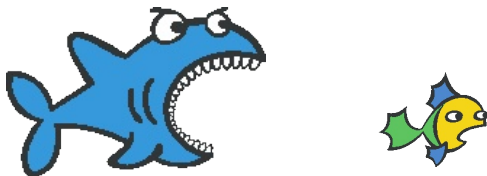


Klicke um zu sehen (und hören) was es macht.

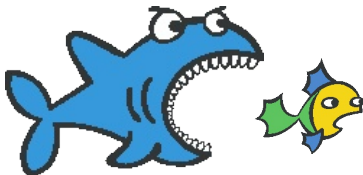
# Punkte zählen

Füge deinem Spiel einen Zähler hinzu.

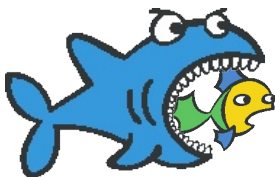
Punkte 0



Punkte 0



Punkte 1



# Punkte zählen



## Vorbereitung



Wähle "Data"

Klicke

Make a Variable

Tippe "score" als Variablennamen und klicke dann auf OK.

## Probier den Code



Los geht's



Starte mit der grünen Flagge.