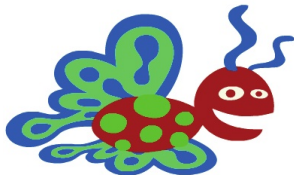


Farbe ändern

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



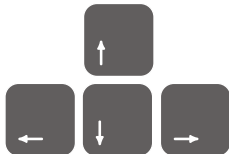
Bewege dich im Takt

Tanze zum Takt des Schlagzeugs.



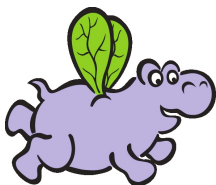
Bewegen mit Tasten

Benutze die Pfeiltasten um deine Figur zu bewegen.

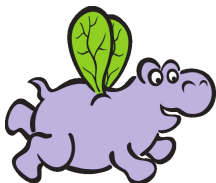
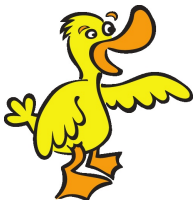
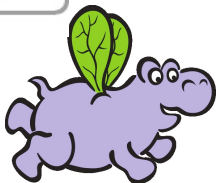


Sag etwas

Was willst du, dass deine Figur sagt?



Ich wusste
nicht, dass
Nilpferde fliegen
können!



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.

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.

Sag etwas



Vorbereitung



Wähle eine Figur.

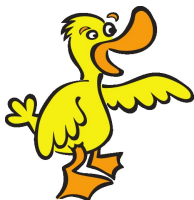
Probier den Code

Wenn ich angeklickt werde

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

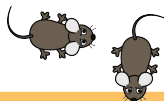
Setze einen beliebigen Text ein!

Los geht's



Klicke zum starten auf die Figur.

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

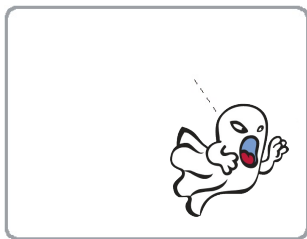
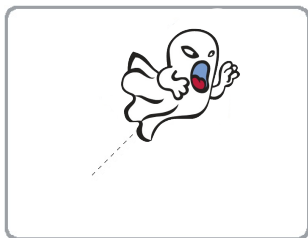
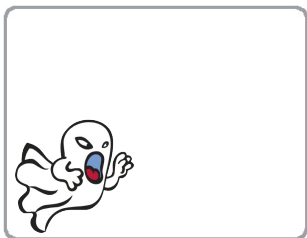
nicht drehen

rundherum

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

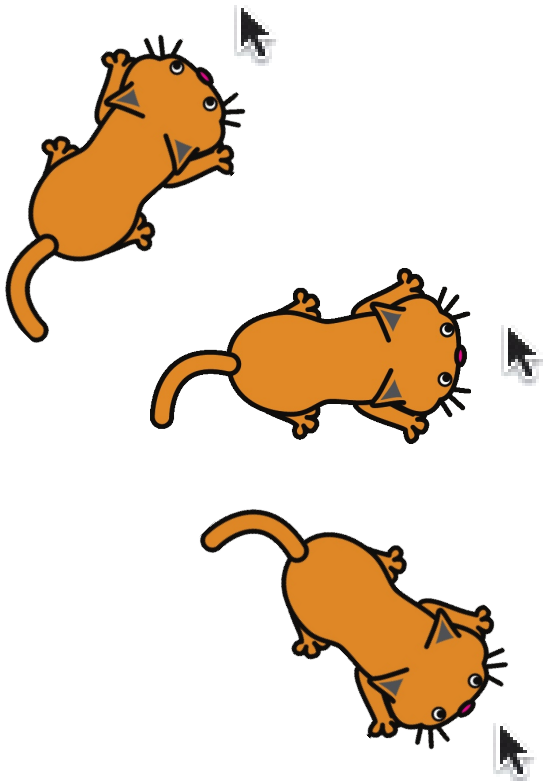
Gleiten

Bewege dich sanft von einem Punkt zum anderen.



Folge der Maus

Folge dem Mauszeiger.



Tanz dem Twist

Spieler ein Musikstück
und twiste mit dem Körper.



Interaktiver Wirbel

Wirble ein Photo per Mausbewegung.



Folge der Maus



Vorbereitung

Neue Figur:



Wähle die Katze oder eine andere Figur.

Probier den Code



Los geht's



Klicke zum Starten auf die grüne Flagge.

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:-240 y: 180	x: 0 y: 0	x: 240 y: 180
x:-240 y:-180		x: 240 y:-180

x und y Positionen
auf der Bühne

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.


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.

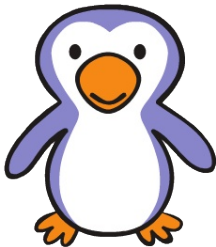
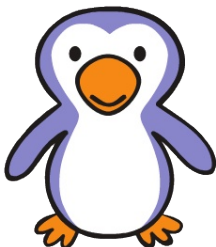
Los geht's

D

Drücke diese Taste zum Starten.

Animation

Erstelle eine einfache Animation.



Animierte Bewegung

Animiere eine Figur während sie sich bewegt.



überraschungsknopf

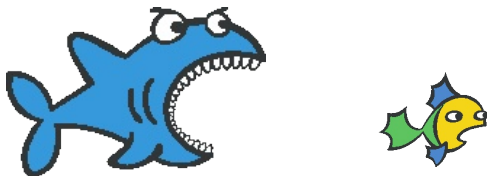
Erstelle deinen eigenen Knopf.



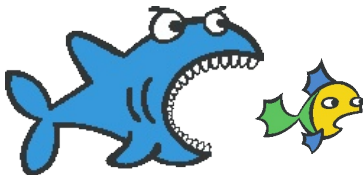
Punkte zählen

Füge deinem Spiel einen Zähler hinzu.

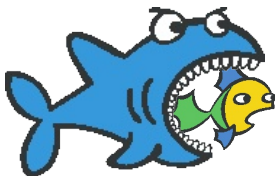
Punkte 0



Punkte 0



Punkte 1



Animierte Bewegung



Vorbereitung



Die Figur-Bibliothek öffnen.



Wähle eine Figur mit zwei oder mehr Kostüme.

Probier den Code



Zusatz Tipp

Steht deine Figur verkehrt herum?

Du kannst seinen Drehstil ändern.



Klicke den **i**.

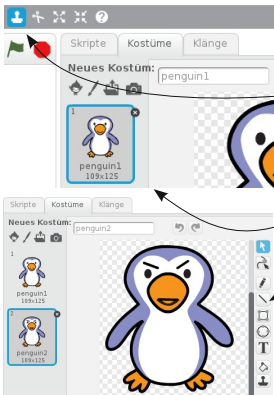


rundherum links-rechts keine drehung

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.

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.

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.