

## 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.

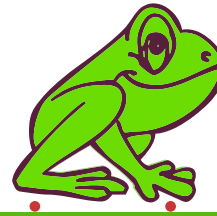
Während die Figur springt, wird die vertikale Geschwindigkeit um 0,5 reduziert, bis die maximale Abwärts-geschwindigkeit von -10 erreicht ist.



CC-BY-SA, Coderdojo Zürich, Ale Rimoldi.

## Springen

Springen zwischen Etagen.



## 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.

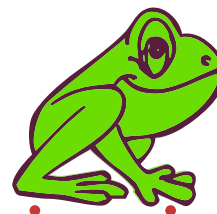
Während die Figur springt, wird die vertikale Geschwindigkeit um 0,5 reduziert, bis die maximale Abwärts-geschwindigkeit von -10 erreicht ist.



CC-BY-SA, Coderdojo Zürich, Ale Rimoldi.

## 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.

# 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.

## Probier den Code

Wenn angeklickt

wiederhole fortlaufend

falls Farbe berührt ? dann

Falls auf dem Boden.

falls Taste gedrückt? dann

Springe mit Leertaste.

setze y-Bewegung auf 10

setze springt auf 1

sonst

setze y-Bewegung auf 0

setze springt auf 0

Wieder auf dem Boden.

sonst

setze springt auf 1

Fällt vom Boden.

falls dann

Langsamer nach oben. Immer schneller nach unten.

falls dann

ändere y-Bewegung um -0.5

