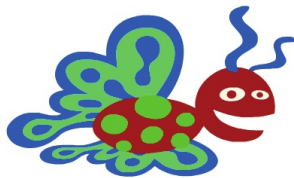
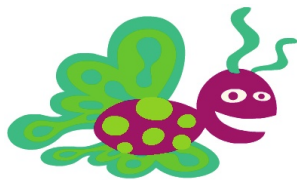


Farbe ändern

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



Bewege dich im Takt

Tanze zum Takt des Schlagzeugs.



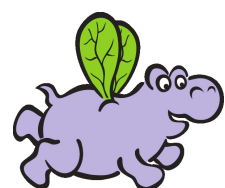
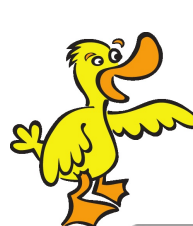
Bewegen mit Tasten

Benutze die Pfeiltasten um deine Figur zu bewegen.

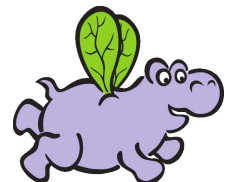
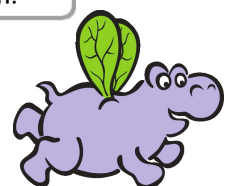


Sag etwas

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

Wenn **angeklickt**
wiederhole fortlaufend
gehe 30 er-Schritt
spiele Schlaginstrument 1 für 0.25 Schläge
gehe -30 er-Schritt
spiele Schlaginstrument 2 für 0.25 Schläge

Tippe diese Zahl.

Klicke hier um einen Schlagzeugton auszuwählen.

Los geht's



Klicke zum Starten auf die grüne Flagge.

Sag etwas



Vorbereitung

Neue Figur:

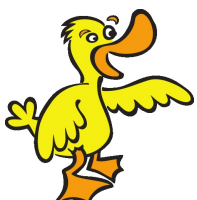
Wähle eine Figur.

Probier den Code

Wenn ich angeklickt werde
sage Ich wusste nicht, dass Nilpferde fliegen können! für 2 Sek.

Setze einen beliebigen Text ein!

Zusatzstipp



Klicke zum Starten auf die Figur.

Farbe ändern



Vorbereitung

Neue Figur:

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

Probier den Code

Wenn Taste **Leertaste** gedrückt
ändere Farbe -Effekt um 25

Los geht's

Drücke die Leertaste um die Farben zu ändern.

Zusatzstipp

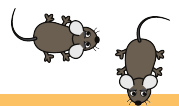
Du kannst verschiedene Effekte vom Menü wählen:

ändere Farbe -Effekt um 25

Oder tippe eine andere Zahl. Nochmals die Leertaste drücken.

Ein Klick auf löscht die Effekten.

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!

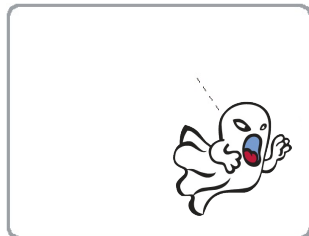
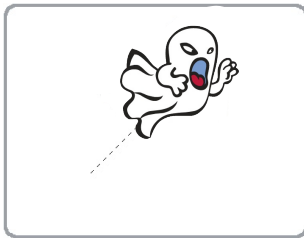
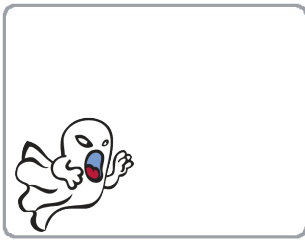
Zusatzstipp

setze Drehtyp auf links-rechts
links-rechts
nicht drehen
rundherum

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

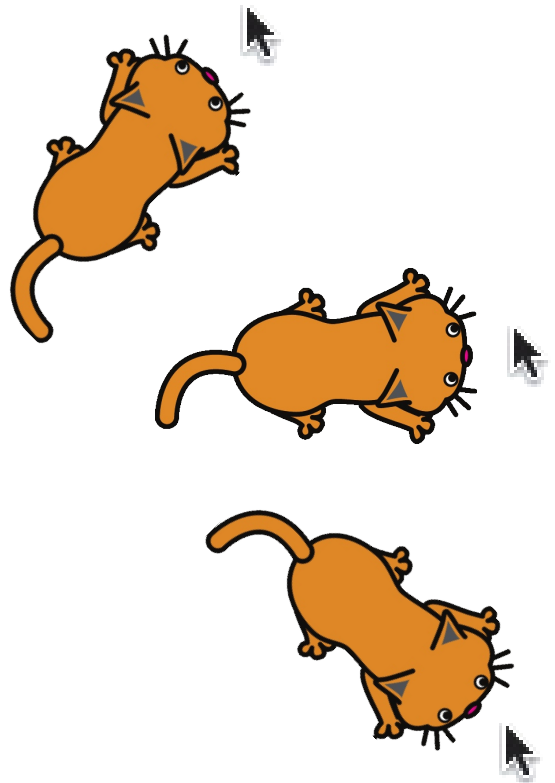
Gleiten

Bewege dich sanft von einem Punkt zum anderen.



Folge der Maus

Folge dem Mauszeiger.



Tanz dem Twist

Spiele 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

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.

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

Zusatzttipp

Wo genau ist die Figur?



Klicke auf , schau auf x, y

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

ghost1
x: 73 y: 42 direction: 90°
rotation style:
can drag in player: ☒

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.

Zusatzttipp

Neue Figur:

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!

Probier den Code

Wenn Taste gedrückt

spiele Klang human beatbox2

setze Wirbel -Effekt auf 50

warte 0.25 Sek.

setze Wirbel -Effekt auf 0

warte 0.25 Sek.

Wähle Wirbel aus dem Menü.

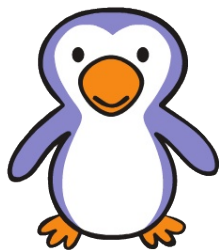
Los geht's



Drücke diese Taste zum Starten.

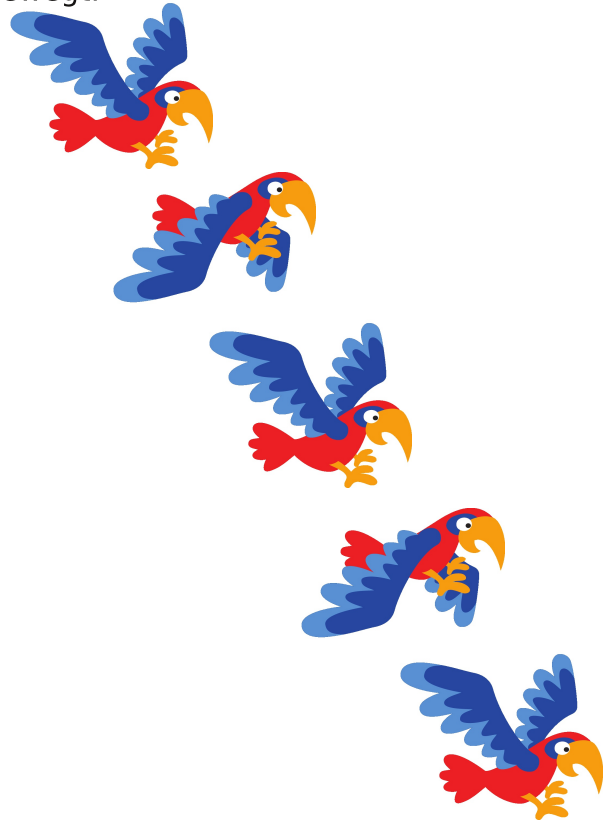
Animation

Erstelle eine einfache Animation.



Animierte Bewegung

Animiere eine Figur während sie sich bewegt.



Überraschungsknopf

Erstelle deinen eigenen Knopf.



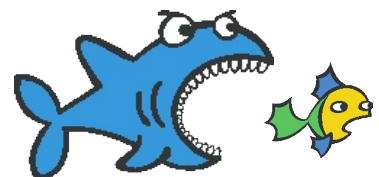
Punkte zählen

Füge deinem Spiel einen Zähler hinzu.

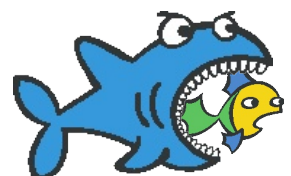
Punkte 0



Punkte 0



Punkte 1



Animierte Bewegung



Vorbereitung

Neue Figur:



Die Figur-Bibliothek öffnen.

Wähle eine Figur mit zwei oder mehr Kostüme.

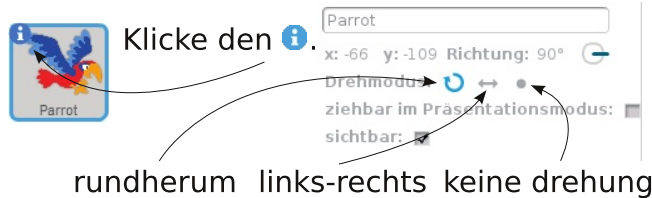
Probiere den Code



ZusatzTipp

Steht deine Figur verkehrt herum?

Du kannst seinen Drehstil ändern.

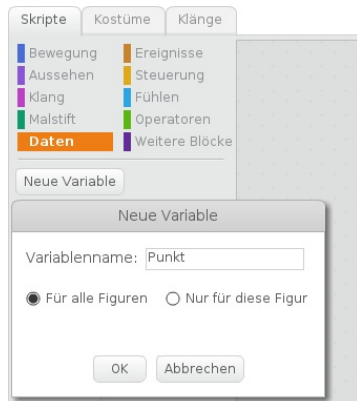


rundherum links-rechts keine drehung

Punkte zählen



Vorbereitung



Wähle "Data"

Klicke

Make a Variable

Tippe "score" als Variablen-namen und klicke dann auf OK.

Probiere den Code



Los geht's

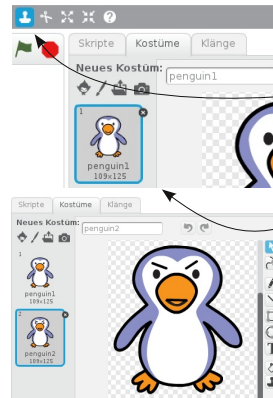


Starte mit der grünen Flagge.

Animation



Vorbereitung



Klicke auf dem Stempel um zu kopieren.

Klicke auf das Kostüm, um es zu duplizieren.

Mit dem Malwerkzeuge bearbeite das neue Kostüm.

Probiere den Code



Los geht's



Starte mit der grünen Flagge.

Überraschungsknopf



Vorbereitung



Wähle ein Schlagzeu (aus der Dinge Kategorie).

Klicke auf i.

Du kannst den Namen der Figure ändern.



Probiere den Code



Füge den "Zufallszahl"-Block ein.

Los geht's



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