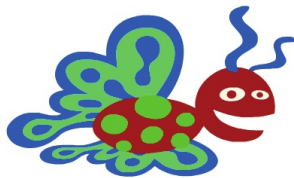
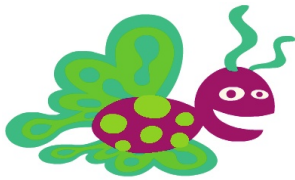


# Farbe ändern

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



# Bewege dich im Takt

Tanze zum Takt des Schlagzeugs.



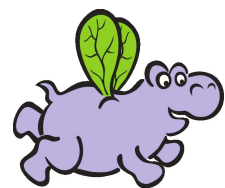
# Bewegen mit Tasten

Benutze die Pfeiltasten um deine Figur zu bewegen.

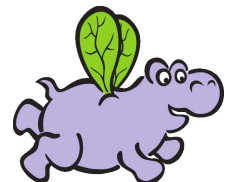
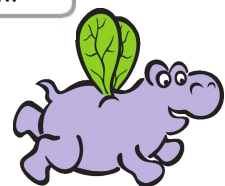


# Sag etwas

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: 

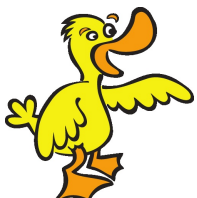
Wähle eine Figur.

Probier den Code

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

Setze einen beliebigen Text ein!

Los geht's



Klicke zum Starten auf die Figur.

# Farbe ändern

Vorbereitung

Neue Figur: 

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

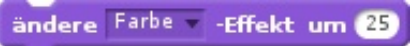
Probier den Code

Wenn Taste Leertaste gedrückt  
ändere Farbe -Effekt um 25


Los geht's

Drücke die Leertaste um die Farben zu ändern.

Zusatztipp

Du kannst verschiedene Effekte vom Menü wählen: 

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!

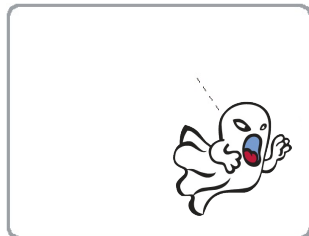
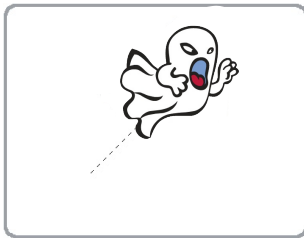
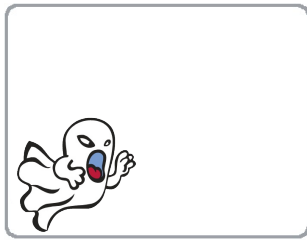
Zusatztipp

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

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

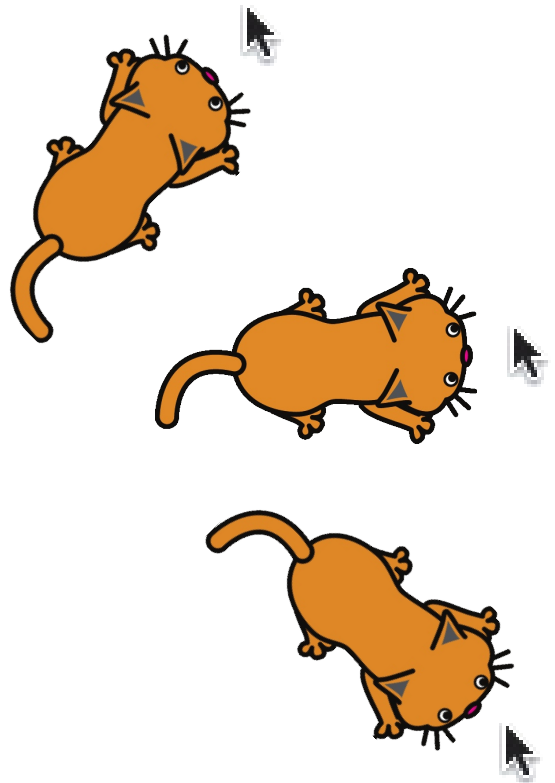
# Gleiten

Bewege dich sanft von einem Punkt zum anderen.



# Folge der Maus

Folge dem Mauszeiger.



# Tanz dem Twist

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

wiederhole fortlaufend

drehe dich zu Mauszeiger  
gehe 3 er-Schritt

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

Zusatzstipp

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.

Zusatzstipp

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.

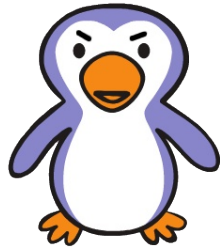
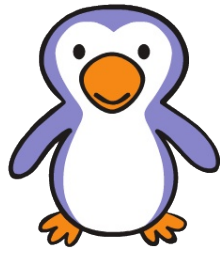
Los geht's



Drücke diese Taste zum Starten.

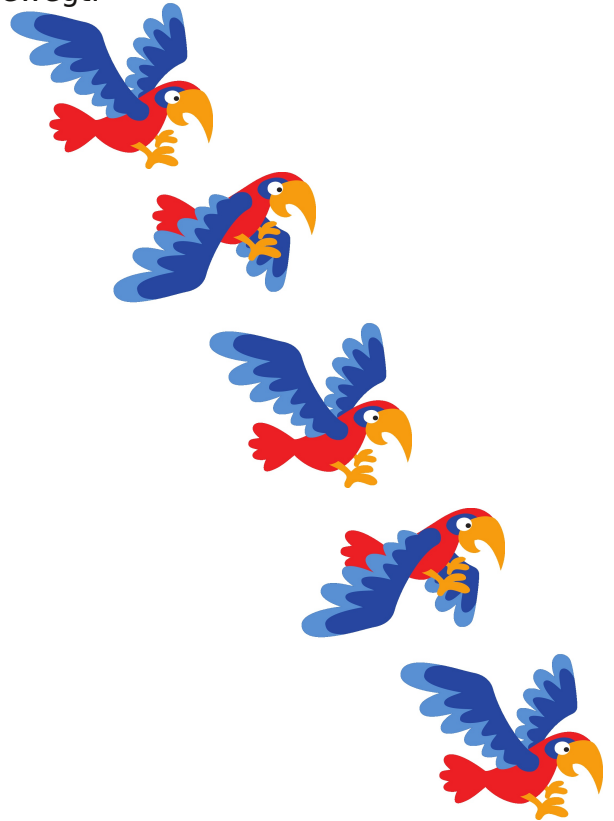
# Animation

Erstelle eine einfache Animation.



# Animierte Bewegung

Animiere eine Figur während sie sich bewegt.



# Überraschungsknopf

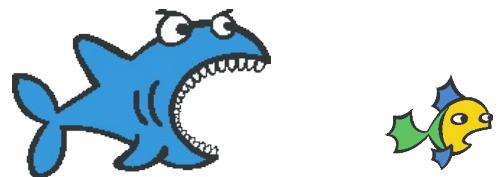
Erstelle deinen eigenen Knopf.



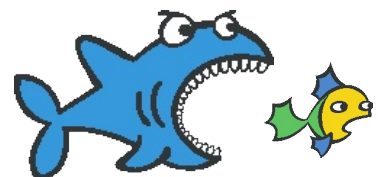
# Punkte zählen

Füge deinem Spiel einen Zähler hinzu.

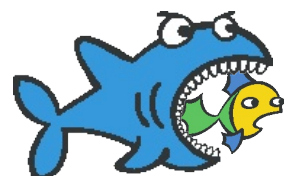
Punkte 0



Punkte 0



Punkte 1





# Animierte Bewegung



## Vorbereitung

Neue Figur:



Die Figur-Bibliothek öffnen.

Wähle eine Figur mit zwei oder mehr Kostüme.

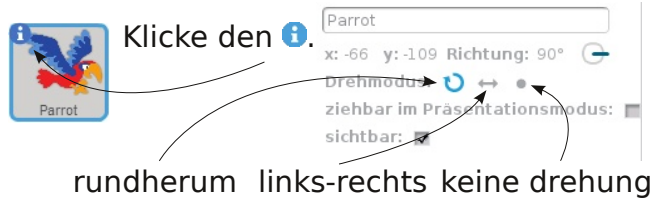
## Probiere den Code



## ZusatzTipp

Steht deine Figur verkehrt herum?

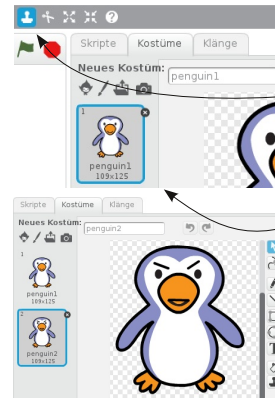
Du kannst seinen Drehstil ändern.



# 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

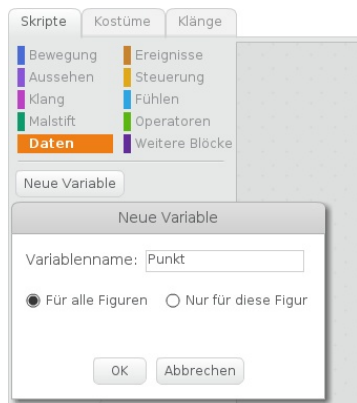


Starte mit der grünen Flagge.

# Punkte zählen



## Vorbereitung



Wähle "Data"

Klicke

Make a Variable

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

## Probiere den Code



## Los geht's



Starte mit der grünen Flagge.

# Überraschungsknopf



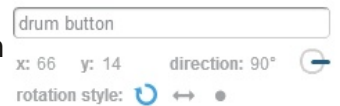
## Vorbereitung



Wähle ein Schlagzeug (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.