

# Fortlaufendes Bewegen



Du kannst die Pfeiltasten oder andere Tastaturtasten wie – a, d, w, s – verwenden, um eine Figur zu bewegen. Die Figur bewegt sich, solange die Taste gedrückt bleibt.

Jeder "Actor" wird automatisch auf die Position (0,0) initialisiert. Das ist die obere, linke Ecke.

Die `bee` bewegt sich, indem die `x`- und `y`-Koordinaten erhöht oder verringert werden.



Du kannst die Start-Position des "Actor" definieren:

```
bee = Actor('bee', (100, 100))  
... oder sie später durch die x- und y-Koordinaten setzen.
```



# Fortlaufendes Bewegen



Du kannst die Pfeiltasten oder andere Tastaturtasten wie – a, d, w, s – verwenden, um eine Figur zu bewegen. Die Figur bewegt sich, solange die Taste gedrückt bleibt.

Jeder "Actor" wird automatisch auf die Position (0,0) initialisiert. Das ist die obere, linke Ecke.

Die `bee` bewegt sich, indem die `x`- und `y`-Koordinaten erhöht oder verringert werden.



Du kannst die Start-Position des "Actor" definieren:

```
bee = Actor('bee', (100, 100))  
... oder sie später durch die x- und y-Koordinaten setzen.
```



# Fortlaufendes Bewegen



Du kannst die Pfeiltasten oder andere Tastaturtasten wie – a, d, w, s – verwenden, um eine Figur zu bewegen. Die Figur bewegt sich, solange die Taste gedrückt bleibt.

Jeder "Actor" wird automatisch auf die Position (0,0) initialisiert. Das ist die obere, linke Ecke.

Die `bee` bewegt sich, indem die `x`- und `y`-Koordinaten erhöht oder verringert werden.



Du kannst die Start-Position des "Actor" definieren:

```
bee = Actor('bee', (100, 100))  
... oder sie später durch die x- und y-Koordinaten setzen.
```



# Fortlaufendes Bewegen



Du kannst die Pfeiltasten oder andere Tastaturtasten wie – a, d, w, s – verwenden, um eine Figur zu bewegen. Die Figur bewegt sich, solange die Taste gedrückt bleibt.

Jeder "Actor" wird automatisch auf die Position (0,0) initialisiert. Das ist die obere, linke Ecke.

Die `bee` bewegt sich, indem die `x`- und `y`-Koordinaten erhöht oder verringert werden.



Du kannst die Start-Position des "Actor" definieren:

```
bee = Actor('bee', (100, 100))  
... oder sie später durch die x- und y-Koordinaten setzen.
```



```

1 WIDTH = 640
2 HEIGHT = 480
3
4 bee = Actor('bee')
5
6 def update(dt):
7     if keyboard.left:
8         bee.x -= 100 * dt
9     elif keyboard.right:
10        bee.x += 100 * dt
11    elif keyboard.up:
12        bee.y -= 100 * dt
13    elif keyboard.down:
14        bee.y += 100 * dt
15
16 def draw():
17     screen.fill((0, 210, 255))
18     bee.draw()

```



Mit vier `if`-Bedingungen, anstatt `if ... elif ... elif ... elif ...`, kannst du die rechts- und unten-Tasten gleichzeitig drücken, um die `bee` diagonal zu bewegen.

Ale Rimoldi, Alma Karalic, Coderdojo Zürich

```

1 WIDTH = 640
2 HEIGHT = 480
3
4 bee = Actor('bee')
5
6 def update(dt):
7     if keyboard.left:
8         bee.x -= 100 * dt
9     elif keyboard.right:
10        bee.x += 100 * dt
11    elif keyboard.up:
12        bee.y -= 100 * dt
13    elif keyboard.down:
14        bee.y += 100 * dt
15
16 def draw():
17     screen.fill((0, 210, 255))
18     bee.draw()

```



Mit vier `if`-Bedingungen, anstatt `if ... elif ... elif ... elif ...`, kannst du die rechts- und unten-Tasten gleichzeitig drücken, um die `bee` diagonal zu bewegen.

Ale Rimoldi, Alma Karalic, Coderdojo Zürich

```

1 WIDTH = 640
2 HEIGHT = 480
3
4 bee = Actor('bee')
5
6 def update(dt):
7     if keyboard.left:
8         bee.x -= 100 * dt
9     elif keyboard.right:
10        bee.x += 100 * dt
11    elif keyboard.up:
12        bee.y -= 100 * dt
13    elif keyboard.down:
14        bee.y += 100 * dt
15
16 def draw():
17     screen.fill((0, 210, 255))
18     bee.draw()

```



Mit vier `if`-Bedingungen, anstatt `if ... elif ... elif ... elif ...`, kannst du die rechts- und unten-Tasten gleichzeitig drücken, um die `bee` diagonal zu bewegen.

Ale Rimoldi, Alma Karalic, Coderdojo Zürich

```

1 WIDTH = 640
2 HEIGHT = 480
3
4 bee = Actor('bee')
5
6 def update(dt):
7     if keyboard.left:
8         bee.x -= 100 * dt
9     elif keyboard.right:
10        bee.x += 100 * dt
11    elif keyboard.up:
12        bee.y -= 100 * dt
13    elif keyboard.down:
14        bee.y += 100 * dt
15
16 def draw():
17     screen.fill((0, 210, 255))
18     bee.draw()

```



Mit vier `if`-Bedingungen, anstatt `if ... elif ... elif ... elif ...`, kannst du die rechts- und unten-Tasten gleichzeitig drücken, um die `bee` diagonal zu bewegen.

Ale Rimoldi, Alma Karalic, Coderdojo Zürich