



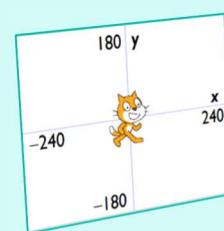
# STEUERUNG FÜR DEN AVATAR



## CHALLENGE

Eine Figur in Scratch so zu programmieren, dass sie sich mit den 4 Pfeiltasten nach oben, unten, links und rechts steuern lässt, sobald das Spiel gestartet wird!

## TIPPS



Die Lernkarte „Koordinaten- system in Scratch“ (15) könnte dir weiterhelfen.

## DIESE BEFEHLE HELFEN DIR DABEI



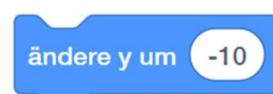
Man benötigt ein Startereignis!



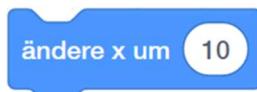
Der Inhalt dieses Blocks wiederholt sich so lange, bis das Programm beendet wird.  
[Schleife]



Tu etwas, falls ... (z.B. eine Taste gedrückt wird)  
[Bedingte Anweisung]



Die Position einer Figur auf der y-Achse ändern.  
[Anweisung]



Die Position einer Figur auf der x-Achse ändern.  
[Anweisung]



Es wird überprüft, ob eine Taste gedrückt wird.  
[Bedingung]

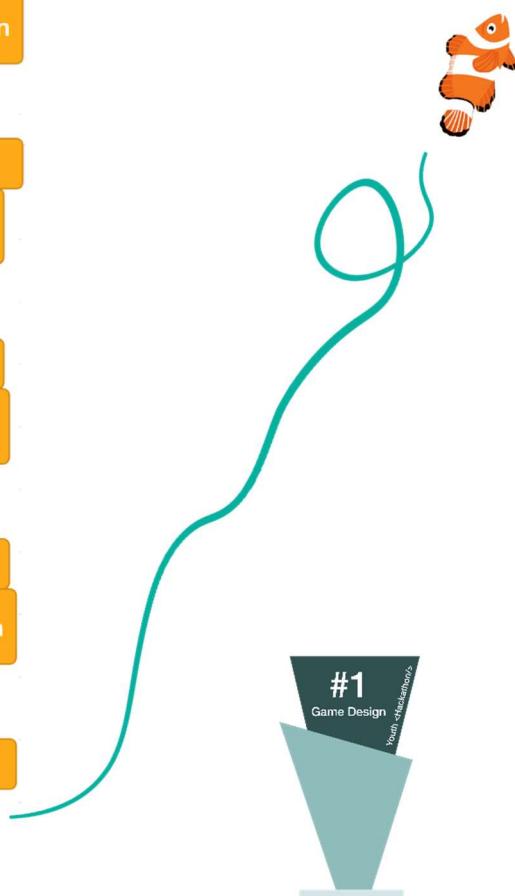




# STEUERUNG FÜR DEN AVATAR

## SO KÖNNTE DEIN PROGRAMM AUSSEHEN

```
Wenn grüne Flagge angeklickt wird
wiederhole fortlaufend
  falls Taste Pfeil nach rechts gedrückt? , dann
    ändere x um 10
  falls Taste Pfeil nach links gedrückt? , dann
    ändere x um -10
  falls Taste Pfeil nach oben gedrückt? , dann
    ändere y um 10
  falls Taste Pfeil nach unten gedrückt? , dann
    ändere y um -10
ende
```



## CODING HERO-CHALLENGE

Dein Avatar ist zu langsam oder zu schnell? Wie könnte sich dein Avatar schneller oder langsamer bewegen?

Wie könnte dein Avatar immer von derselben Position starten?

