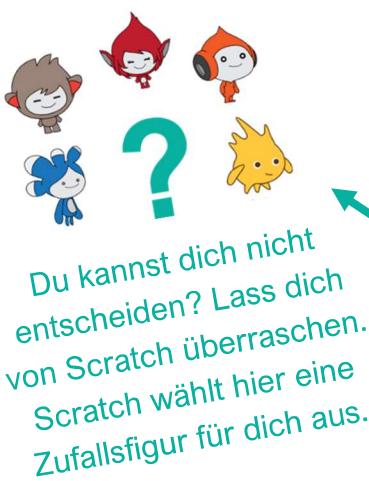


# FIGUR ERSTELLEN, VERÄNDERN, KOSTÜME WECHSELN

## CHALLENGE

Eine Figur in Scratch zu **(1) ERSTELLEN**, zu **(2) VERÄNDERN**, und/oder deren **(3) KONSTÜM ZU WECHSELN**.

### (1) FIGUR ERSTELLEN



**VERSCHIEDENE MÖGLICHKEITEN** Scratch bietet dir verschiedene Optionen, eine Figur zu erstellen.

Überraschung

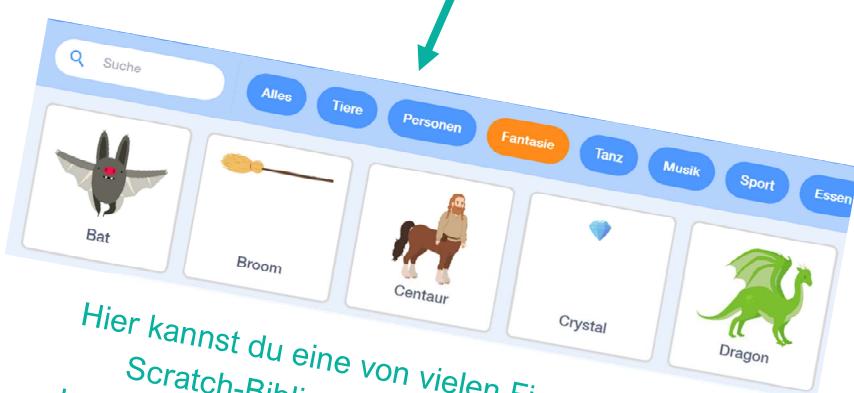
Figur wählen

Figur hochladen

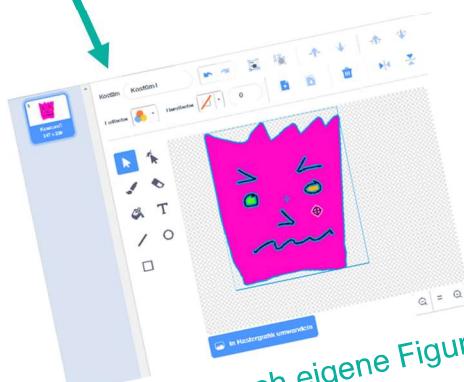
Malen



Hier kannst du eine eigene Bilddatei hochladen und als Figur verwenden. Die Bilder sollten einen transparenten Hintergrund haben (PNG-Bilddateien). Aber VORSICHT: Beachte die **Nutzungsrechte**. Bist du dir nicht sicher, ob du ein Bild verwenden darfst, benutze lieber eine eigene Figur oder eine aus Scratch!

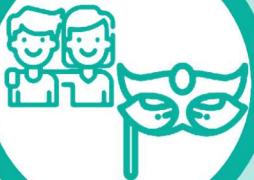


Hier kannst du eine von vielen Figuren aus der Scratch-Bibliothek auswählen. Du wirst bemerken, dass einige Figuren bereits mehrere Kostüme haben.



Du kannst auch eigene Figuren erstellen, indem du sie malst und mit verschiedenen Farben gestaltest.



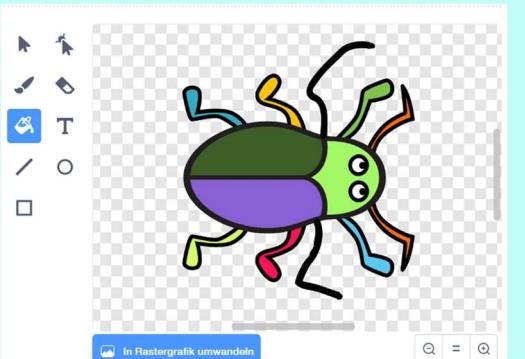


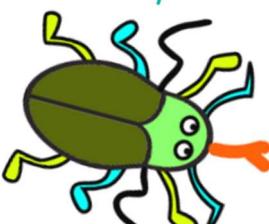
# FIGUR ERSTELLEN, VERÄNDERN, KOSTÜME WECHSELN

## (2) FIGUR VERÄNDERN

 Beetle  
Figur auswählen!

Kostüme anklicken!

 Figur bearbeiten!



## (3) KOSTÜM WECHSELN



DIESE BEFEHLE HELFEN DIR DABEI

 wechsle zum nächsten Kostüm  
Mit diesem Block wechselt man zum nächsten Kostüm einer Figur.  
[Anweisung]

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

 warte 0.5 Sekunden  
Mit diesem Block lässt sich die Geschwindigkeit in einer Schleife regeln (z.B. wie schnell sich das Kostüm wechseln soll) oder eine Wartezeit festlegen.  
[Anweisung]

CODING HERO-CHALLENGE

Um eine Figur zu verändern, muss man nicht unbedingt ein neues Kostüm erstellen oder ein vorhandenes bearbeiten. Wie könnte man z.B. die Veränderung der Farbe einer Figur programmieren?

 setze Effekt Fischauge auf 18

 ändere Effekt Farbe um 25

