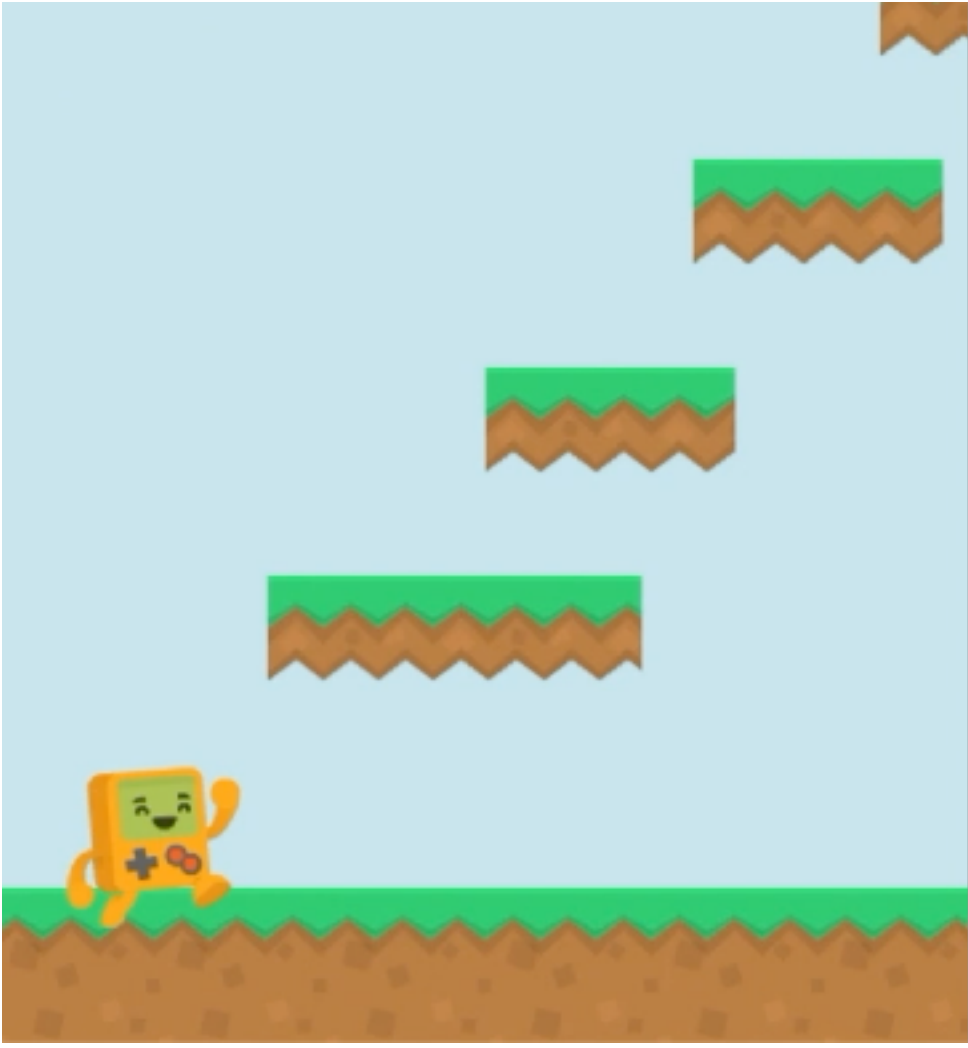


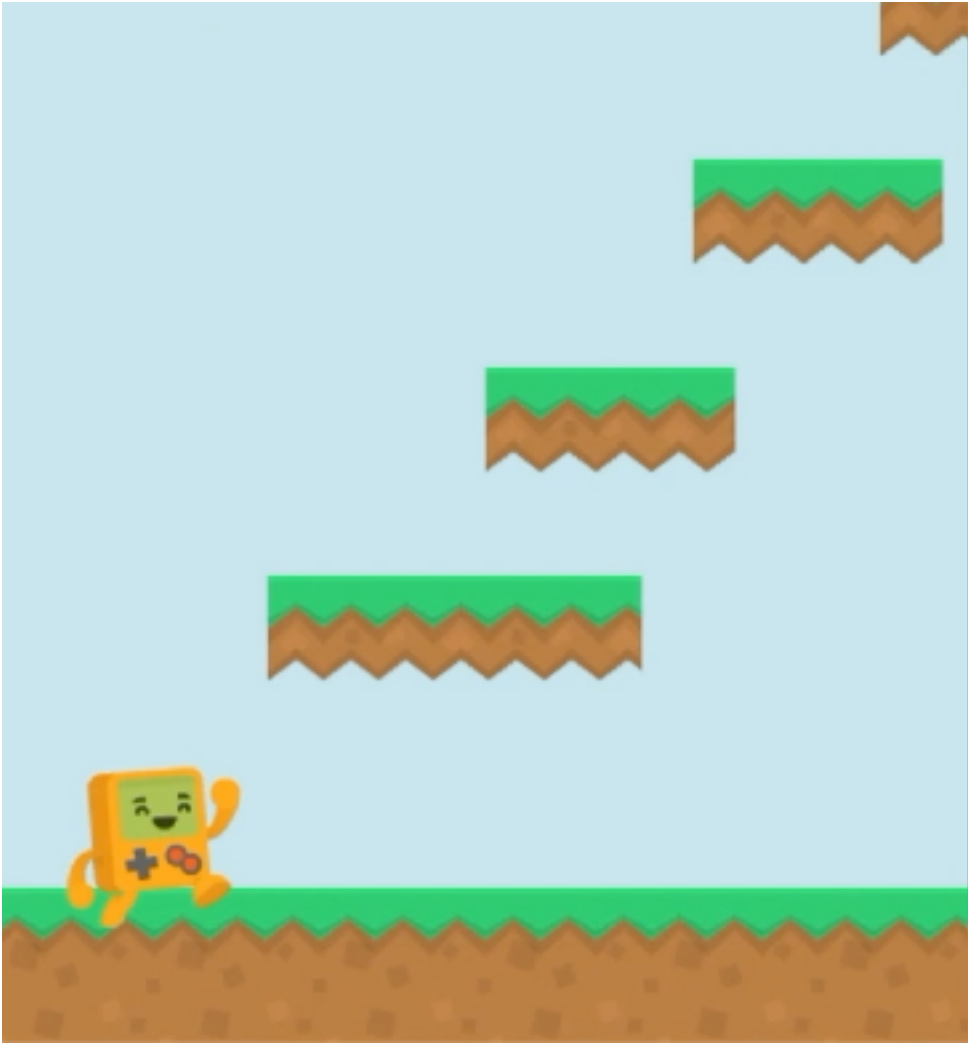
**Programme sind
intransparent**

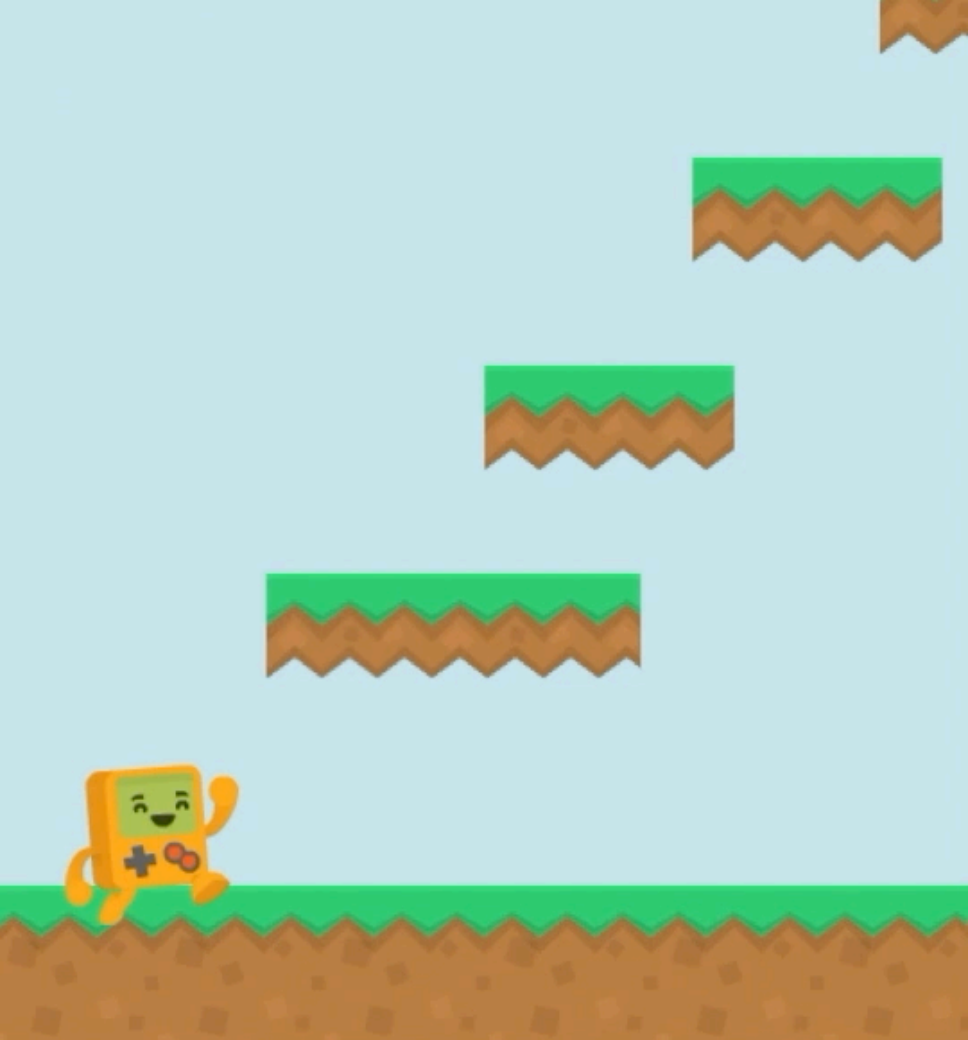
```
-- Berechnet, wie sich das Spiel in einem Zeitschritt verändert
simulate_ : Model -> Model
simulate_ model =
  { model
    | x = model.x + model.xSpeed
    , y = model.y + model.ySpeed
    , ySpeed =
      if model.y <= 0 || anyCollision model platforms then
        4
      else
        model.ySpeed - 0.2
  }
```





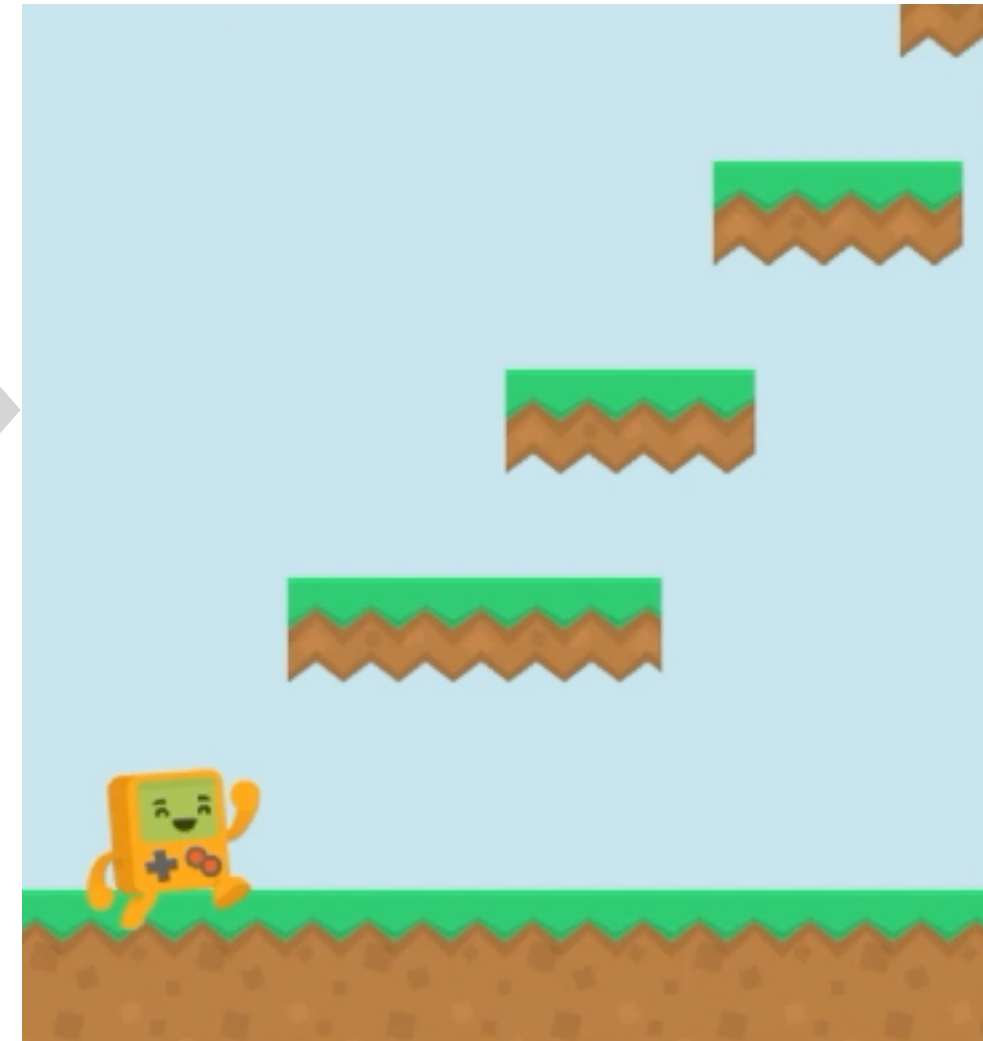
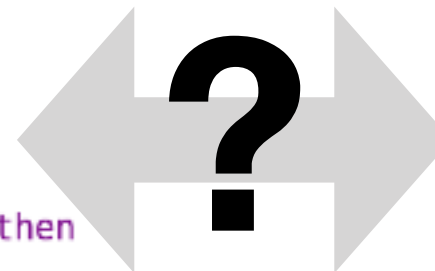






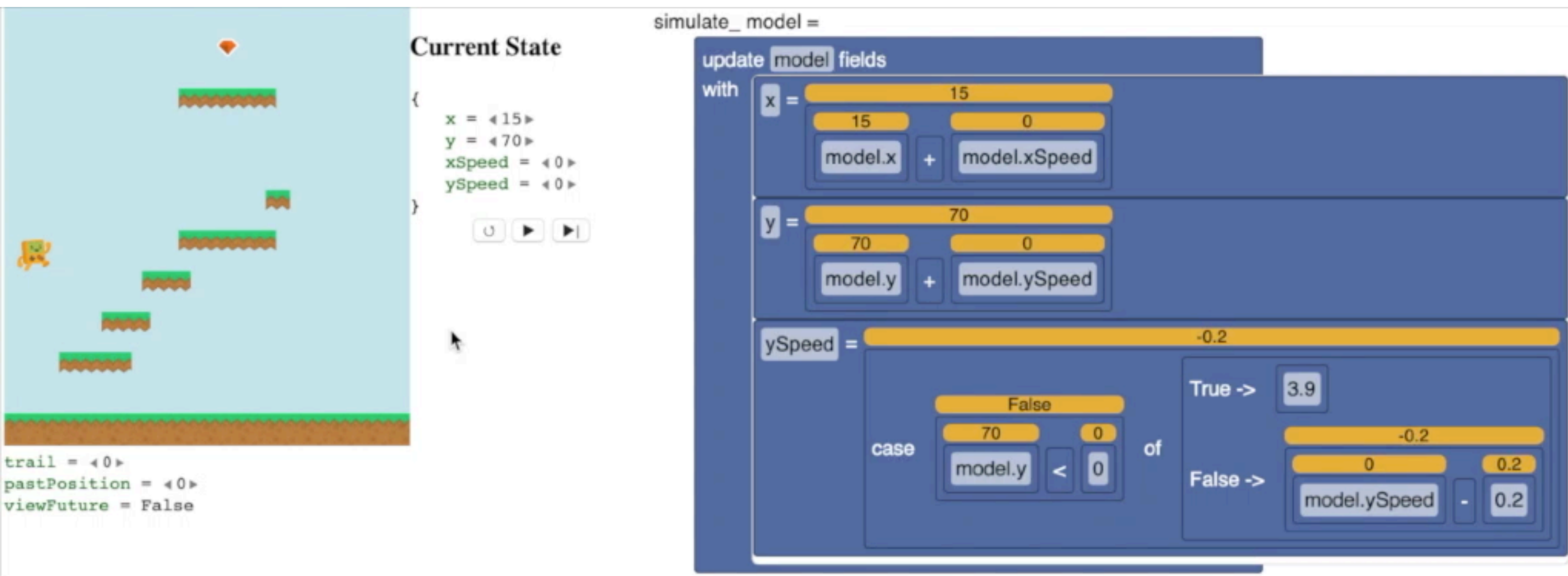
Programme sind intransparent

```
-- Berechnet, wie sich das Spiel in einem Zeitschritt verändert
simulate_ : Model -> Model
simulate_ model =
  { model
    | x = model.x + model.xSpeed
    , y = model.y + model.ySpeed
    , ySpeed =
      if model.y <= 0 || anyCollision model platforms then
        4
      else
        model.ySpeed - 0.2
  }
```



Tangible Code Editor

Unsere Lösung:
Hybrid aus Code und laufendem Programm



aktueller Prototyp