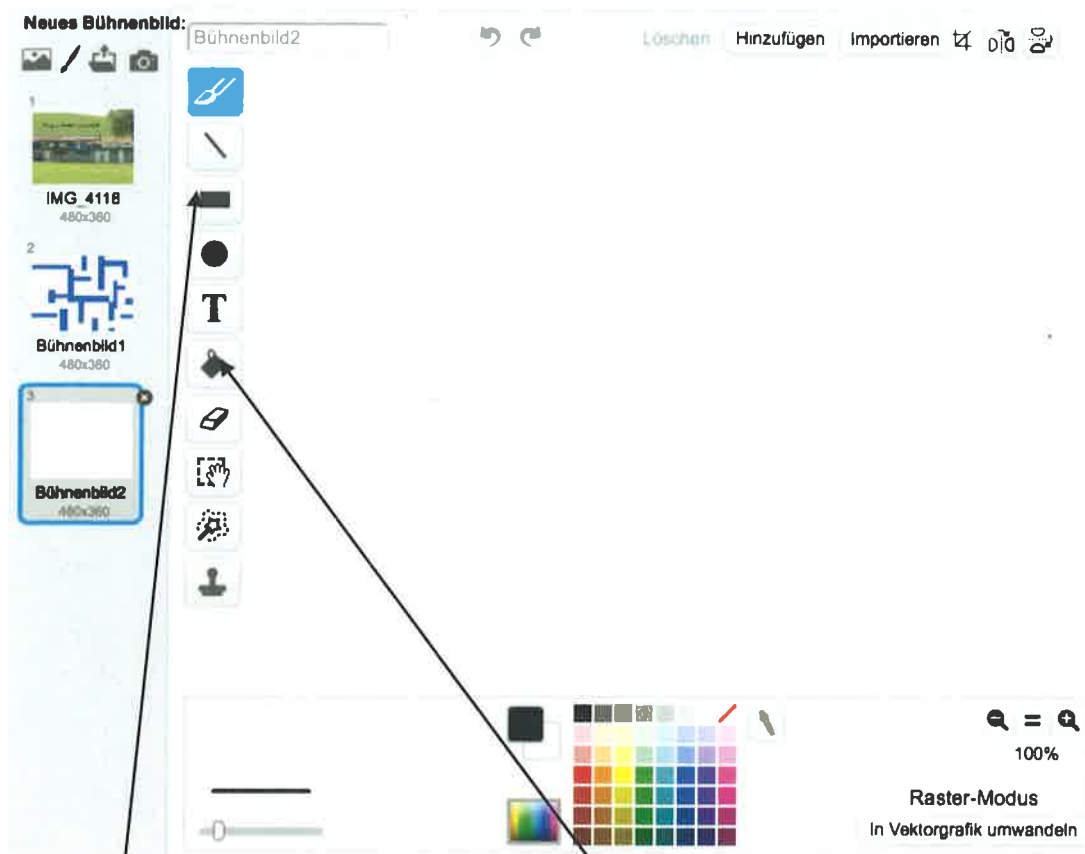
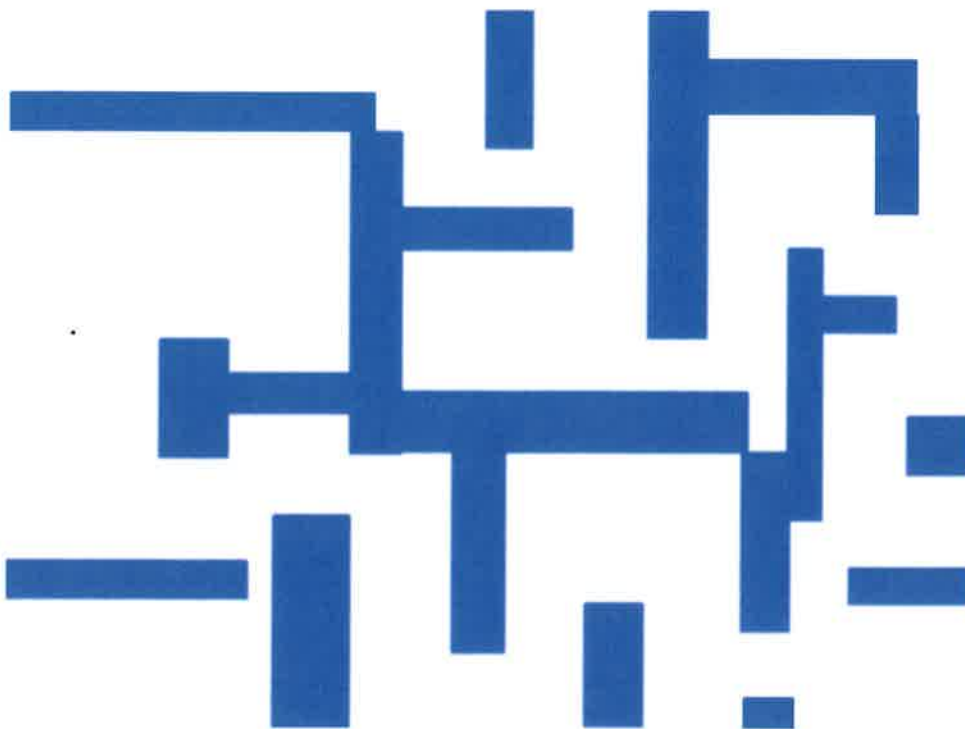


2. Neues Bühnenbild zeichnen:

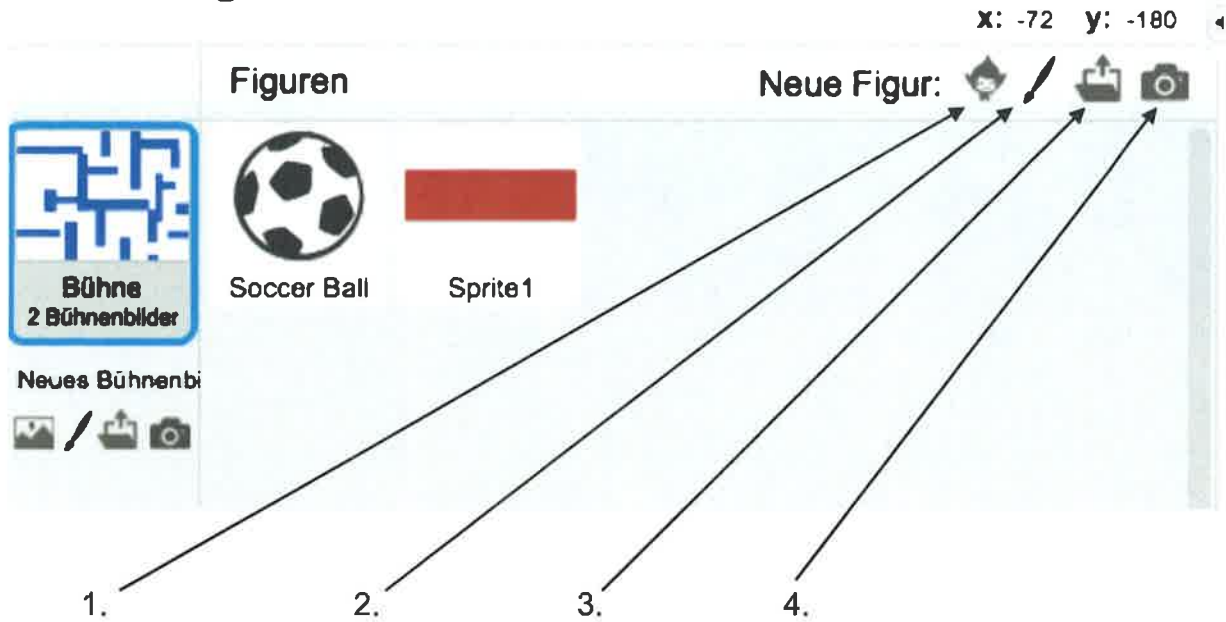


Mit Rechteck ein Labyrinth zeichnen (inkl. Ausfärben)

Beispiel:

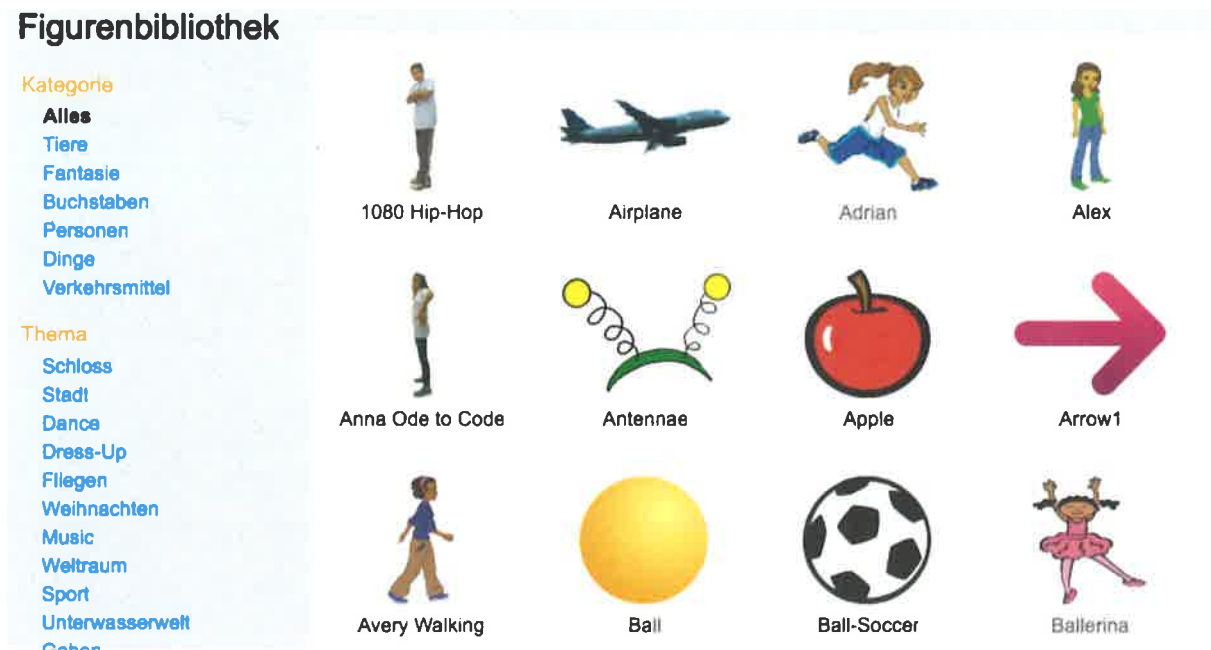


3. Neue Figur

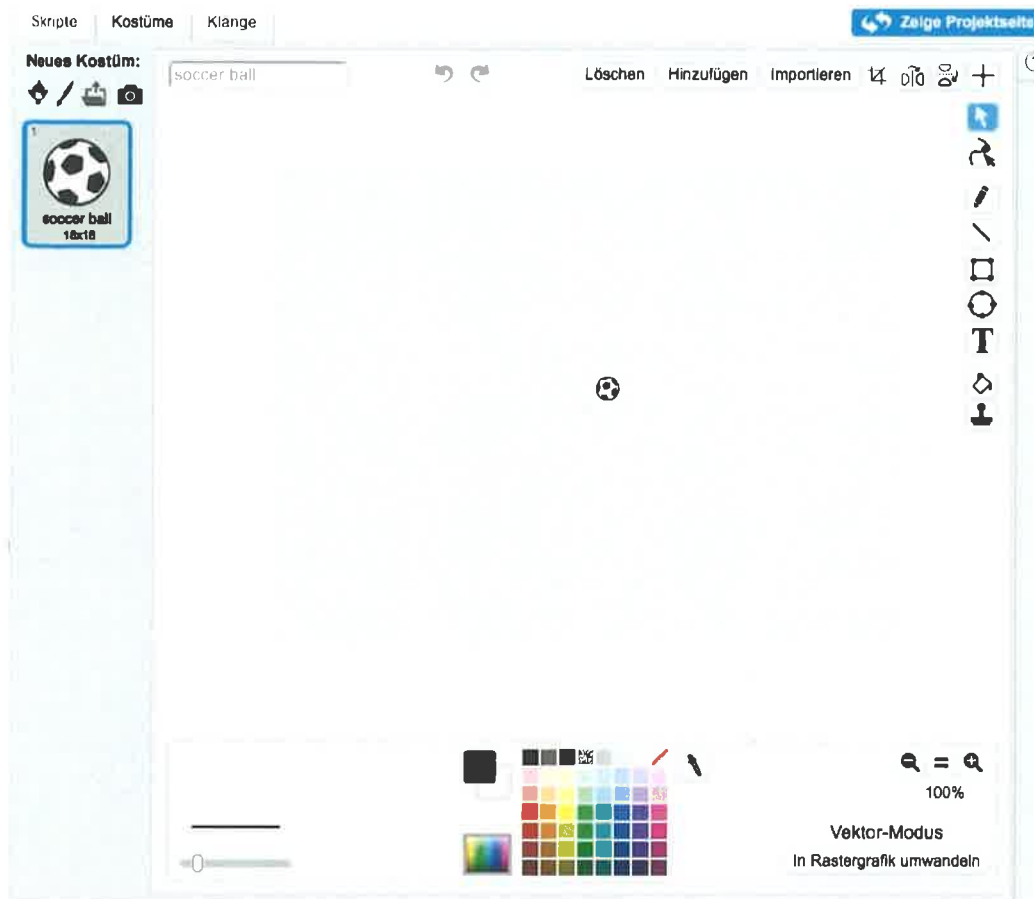


1. Figur aus der Bibliothek
2. Neue Figur zeichnen
3. Figur aus einer Datei laden
4. Neue Figur von Kamera

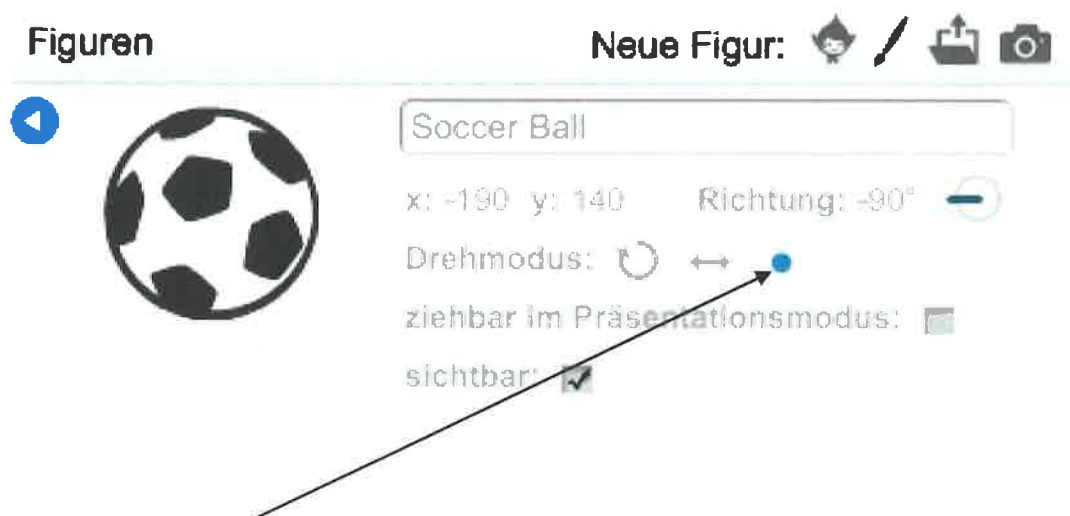
Figur aus der Bibliothek



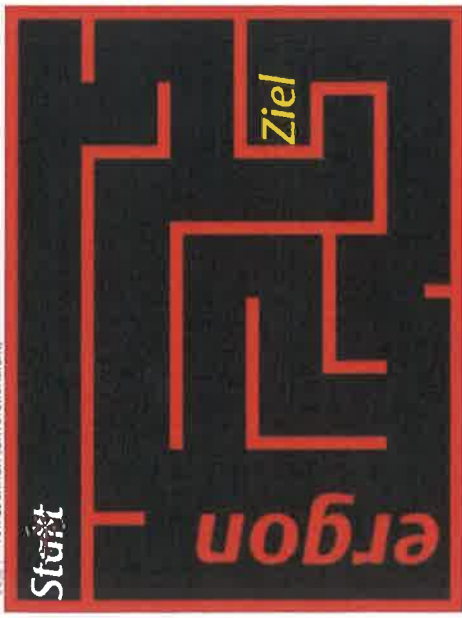
4. Kostüm anwählen, Grösse anpassen und zentrieren



5. Einstellungen Fussball



Wichtig: Drehmodus



Scripte Kostüme Klänge

- Bewegung
- Aussehen
- Mixing
- Matrill
- Drehen
- Ereignisse
- Steuerung
- Fühlen
- Operatoren
- Weitere Blöcke

Wenn grüner Flagge angeklickt

- gehe zu x: 100 y: 100
- setze Richtung auf 90
- schalte Stift ein
- setze Stiftfarbe auf 0
- setze Stiftfarbe auf 0
- wische Fußspuren weg

- gehe 10 er-Schritt
- drehe dich um 45 Grad
- drehe dich um 45 Grad
- setze Richtung auf 90
- drehe dich zu
- gehe zu x: 100 y: 100
- gehe zu Mauszeiger
- gehe in 1 Sek. zu x: 100 y:

- andere x um 10
- setze x auf 0
- andere y um 10
- setze y auf 0
- proble vom Rand ab
- setze Drehtyp auf links-rechts
- x-Position
- y-Position
- Richtung

Wenn ich angeklickt werde

- Wann ich angeklickt werde
- gebe zu Mauszeiger
- Falls, wenn Farbe bereit? dann
- sage "Ergebnis" für 2 Sek.
- stoppe alles
- Falls, wenn Farbe bereit? dann
- sage "Oh!" für 2 Sek.
- stoppe alles

Wenn Taste Pfeil nach oben gedrückt

- setze Richtung auf 0
- Wenn Taste Pfeil nach unten gedrückt
- setze Richtung auf 180
- Wenn Taste Pfeil nach rechts gedrückt
- setze Richtung auf 90
- Wenn Taste Pfeil nach links gedrückt
- setze Richtung auf 270

X: 100 Y: 100

Neue Figur



Neues Bühnenbild

