

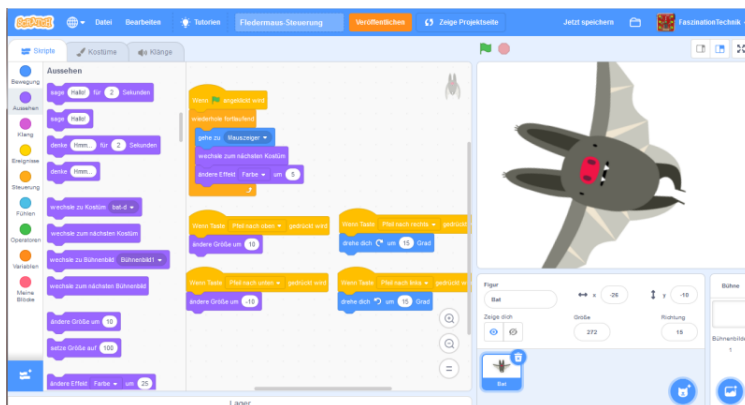
LEKTION 5 AUSSEHEN VON FIGUREN VERÄNDERN

AUSSEHEN VON FIGUREN VERÄNDERN - DIE FLEDERMAUS-VARIATIONEN

Das Aussehen der Fledermaus lässt sich in mehreren Eigenschaften verändern:

- Größe
- Drehung
- Farbe
- Spezialeffekte


Viele der Änderungen kannst du über kleine Extra-Skripte steuern, die du mit dem Drücken von Tasten auslöst, während die Fledermaus fliegt. Dazu nimmt man als Startblock nicht den Block mit der grünen Fahne, sondern den Block mit „Wenn Taste xy gedrückt“.



Die Größe ändern

Hole dir diesen Startblock , klicke in das Feld „Leertaste“ und wähle „Pfeil nach oben“.

Das Gleiche machst du noch einmal, dann aber nimmst du „Pfeil nach unten“.

Dann holst du aus dem Bereich „Aussehen“  und setzt einmal 10 und einmal -10 ein.

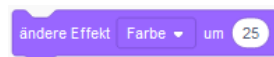
Mit diesen beiden Skripte wächst oder schrumpft die Fledermaus, je nachdem, ob du ↑ oder ↓ auf der Tastatur drückst. Also erst das Hauptprogramm mit der grünen Fahne starten und dann abwechseln die Pfeiltasten drücken.

Die Figur drehen

Wie bei **Die Größe ändern** erstellst du zwei neue Skripte wie rechts gezeigt: Die blauen Blöcke „drehe dich“ findest du im Bereich „Bewegung“

Die Farbe ändern

Bei der Fledermaus kann sich die Farbe der Nase verändern. Dazu nutzt man diesen Block:



Je kleiner die Zahl, desto langsamer ändert sich die Farbe. Du kannst diesen Befehl in dein Hauptskript einbauen, dann musst du nicht noch mehr Tasten drücken. Die Farbe ändert sich nun bei jedem Mal, wenn die Programmschleife durchlaufen wird.

Spezialeffekte

Im Block  verstecken sich noch viele andere Effekte.

Probiere sie einfach aus! Viel Spaß dabei!

