Die Katze läuft über die Straße

Öffne dein Projekt `03katze` und speichere es unter `04katze` wieder ab.

Nur über eine weiße Fläche zu laufen, ist für die Katze mit der Zeit langweilig. Deshalb verändern wir den Hintergrund – die so genannte Bühne.

Arbeitsauftrag

- Erkunde zunächst den Zeicheneditor.
- Zeichne eine Straße auf das Bühnenbild und färbe die Umgebung grün.
- Gib dem Bühnenbild einen neuen Namen: `Level1`.

Dein Bühnenbild könnte etwa so aussehen:

Als nächstes brauchen wir eine neue Figur (solche Figuren nennt ein Programmierer auch Objekte): das erste Auto, das dann auf der Straße fahren soll.

Findest du heraus, wie man ein neues Objekt anlegen kann? Du kannst dir selbst ein Auto zeichnen oder ein Bild aus einer Bildbibliothek wählen.

From:
https://wiki.qg-moessingen.de/ - **QG Wiki**

Permanent link:
https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:grundstufe:algorithmen:kapitel04:start?rev=1498570469

Last update: **27.06.2017 15:34**