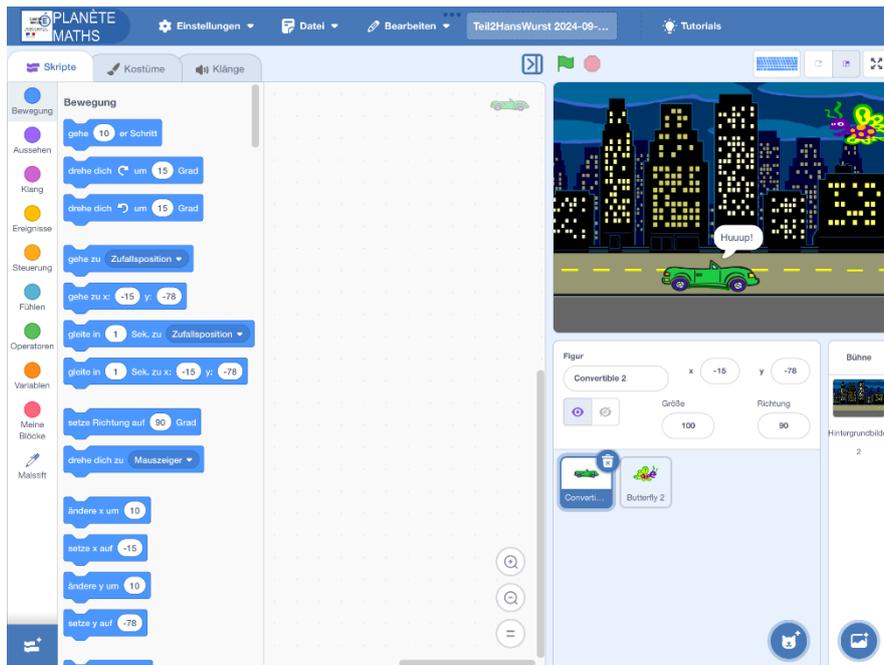


Aufgaben zur Bewegung von Figuren – Teil 2



5. Öffne deine Datei Teil1Name und speichere diese unter Teil2Name neu ab.
6. Füge ein Flugobjekt hinzu das sich vom **rechten** Bildrand zum **linken** Rand bewegt. Es soll eine andere Geschwindigkeit haben als das Auto.
7. Dein Flugobjekt soll am linken Bildrand umdrehen und wieder in die andere Richtung zurückfliegen, also immer hin und her fliegen.
8. Ändere dein Skript so, dass jedes Mal, wenn ein Auto von links kommt, es ein anderes Auto ist. Das heißt, gib deinem Auto verschiedene Kostüme und einen Kostümwechsel. Denk an das Speichern.
9. Lass ein Auto in der Mitte (z.B. x: 0, y: -75) anhalten und einmal hupen (per Sprechblase).

Das Auto soll anhalten, weil auf einmal eine Figur erscheint.

10. Es soll so aussehen als kommt die Figur von hinten nach vorne, läuft vor das Auto und geht dann wieder nach hinten weg.



TIPP: Damit es so aussieht, als ob die Figur sich von vorne nach hinten bewegt, verändere die Größe der Figur (hinten kleiner – vorne größer).