

Aufgabe

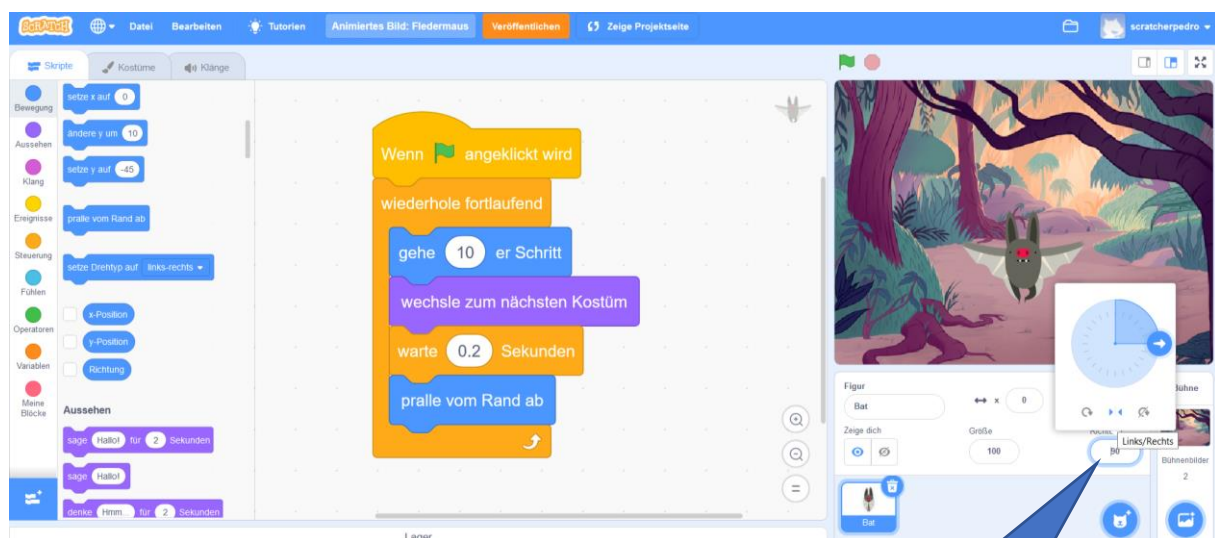
Programmiere mit der visuellen Programmiersprache Scratch ein animiertes Bild.

Es soll sich eine Fledermaus auf einem geeigneten Standbild von Bildrand zu Bildrand bewegen und dann dort abprallen.

Achte darauf, dass die Fledermaus stets mit dem Kopf nach oben fliegt.



Lösung



Fledermauskopf stets oben:
Klick Richtung + Links/Rechts