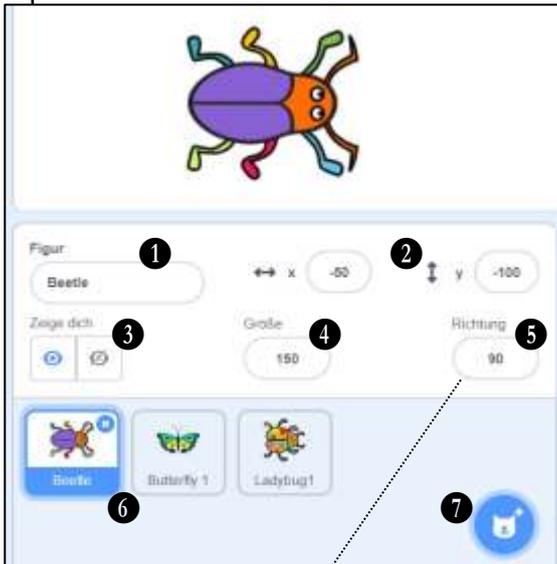


## Figuren einstellen

### LERNZIELE

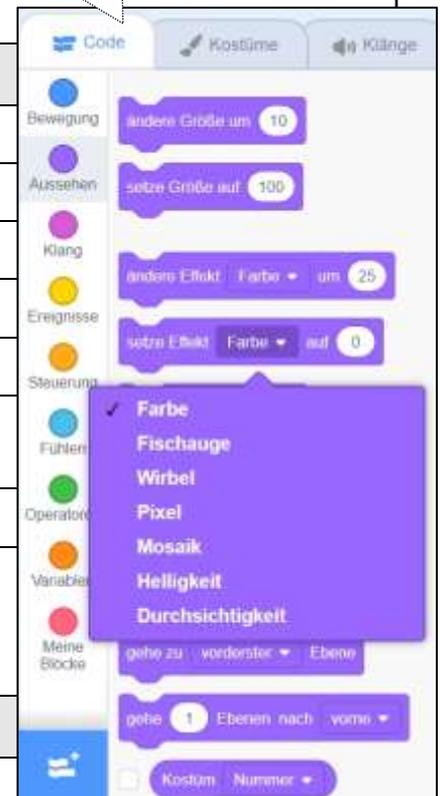
- **FIGUREN** in eine bestimmte Richtung drehen
- **FIGUREN** einen eigenen Namen geben
- **FIGUREN** in der Grösse ändern
- **FIGUREN** zeigen und verstecken

Die **ATTRIBUTE** der **FIGUREN** (also ihre Eigenschaften) lassen sich im Editor oder später während des Spiels durch passende Befehls-Blöcke im Code verändern !

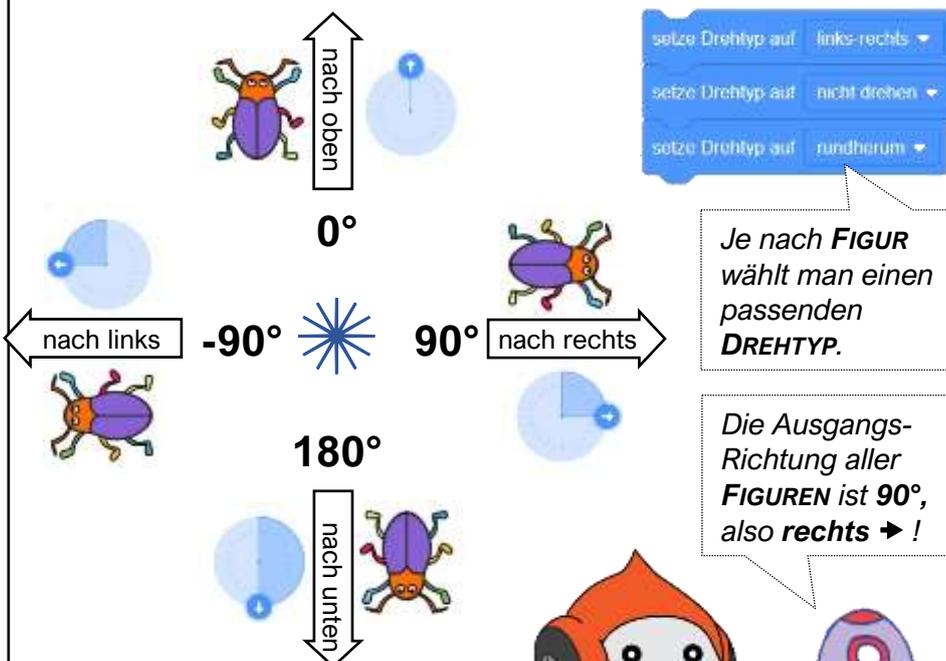


### AUSSEHEN

- 1 **Name** der Figur
- 2 **Position** (x/y)
- 3 **Sichtbarkeit**
- 4 **Grösse** (pixel)
- 5 **Bewegungs-Richtung**
- 6 **alle Figuren** des Programms
- 7 **neue Figur** erstellen



### BEWEGUNGS-RICHTUNG



Eine **SCRATCH-FIGUR** heisst in der englischen Version **'SPRITE'**. Das bedeutet 'Kobold' oder 'Elfe' !

