



Beschreibung

In dem Tutorial behandeln wir die Tasteneingaben des Spielers und reagieren auf diese.

Außerdem werfen wir einen kurzen Blick auf die Dokumentation von GDevelop und wie wir Funktionen finden und anwenden. Darüber hinaus schauen wir uns die Konsolenausgabe von Objekten einmal genauer an und was wir darin finden und herauslesen können.



Ziele

Löse die folgenden Aufgaben:

- Greife auf die Player Character Instanz zu und speichere sie in einer Variable **Player** ab.
- Greife auf das Behavior Objekt des Players zu Instanz zu und speichere es in einer Variable **PlayerBehavior** ab.
- Deaktiviere die **Default Controls** des **Player Behaviors**
- Nutze die Abfrage für Leertaste und verwende das **PlayerBehavior** um den Player Character damit springen zu lassen.
- Implementiere analog zur Abfrage der Leertaste die Steuerung über die Pfeiltasten für Links (Keycode 37) und Rechts (Keycode 39), so dass der PC sich in die Richtungen bewegen kann.