



Beschreibung

In dem Tutorial ändern wir die Animationen unseres Players per JavaScript und verknüpfen Bedingungen, so dass wir Kontrolle darüber haben, wie sich unser Character in der Luft, im Sprung oder am Boden verhält.



Ziele

Löse die folgenden Aufgaben:

- Füge eine Bedingung (`if condition {...}`) hinzu um abzufragen ob sich der PC bewegt und setze in diesem Block entsprechend die Animation auf die **run** Animation.
- Füge eine weitere Bedingung hinzu, um abzufragen ob sich der PC nicht bewegt und setze in diesem Block entsprechend die Animation auf die **idle** Animation.
- Füge eine weitere Bedingung hinzu, um abzufragen ob sich der PC in einem Sprung befindet und setze in diesem Block entsprechend die Animation auf die **jump** Animation.
- Spiegele den Character horizontal (**flipX**) beim Bewegen nach Links und setze die Spiegelung entsprechend beim Bewegen nach rechts zurück.