



## Beschreibung

Inzwischen kann unsere Spielfigur schon nach rechts und links laufen und Münzen einsammeln.

Jetzt fügen wir eine Sprunganimation zu unserer Figur hinzu und verknüpfen sie mit einem Event.

Wir können die Sprunganimation hinzufügen, indem wir mit der rechten Maustaste auf den Charakter klicken und unter Properties eine neue Sprite-Animation hinzufügen.

Danach gehen wir ins Event Sheet und fügen eine neue Condition hinzu.

Dadurch, dass unser Player ein Plattformer-Objekt ist, sind schon einige Controls und Conditions vorgegeben, hierfür verwenden wir die "is jumping" Condition. Dann fügen wir als Action "Change the animation (by name)" und wählen unsere "Jump" Animation aus. In der Preview könnt ihr dann ausprobieren, wie die Jump-Animation aussieht.



Wie ihr gerade gemerkt habt, kommen immer mehr Events in unser Eventsheet hinzu. Deswegen ist es wichtig, das Eventsheet mithilfe von Gruppen zu strukturieren. Mit Rechtsklick könnt ihr eine Event-Gruppe erstellen, und so z.B. nach Events, die das Player-Objekt betreffen gruppieren.

Auf dieselbe Weise könnt ihr auch eure Events kommentieren und per Drag-and-drop, könnt ihr eure Events hin und her verschieben.

### **Wichtig**

*Ergänzend zum Events Sheet ist hinzuzufügen, dass die Events von oben nach unten gelesen werden, das heißt, wenn später mehr Events eingefügt werden, dann werden diese Conditions jeweils in dieser Reihenfolge, von oben nach unten, gelesen und verarbeitet.*



## Ziele

In dieser Einheit solltet ihr gelernt haben wie man weitere Events in das Sheet hinzufügt und wie man Events zur besseren Übersicht gruppiert.



## Aufgabe

Fügt ein weiteres Event hinzu bei dem eure Spielfigur eine Jump-Animation bekommt und gruppiert eure Events nach einer für euch logischen reihenfolge.