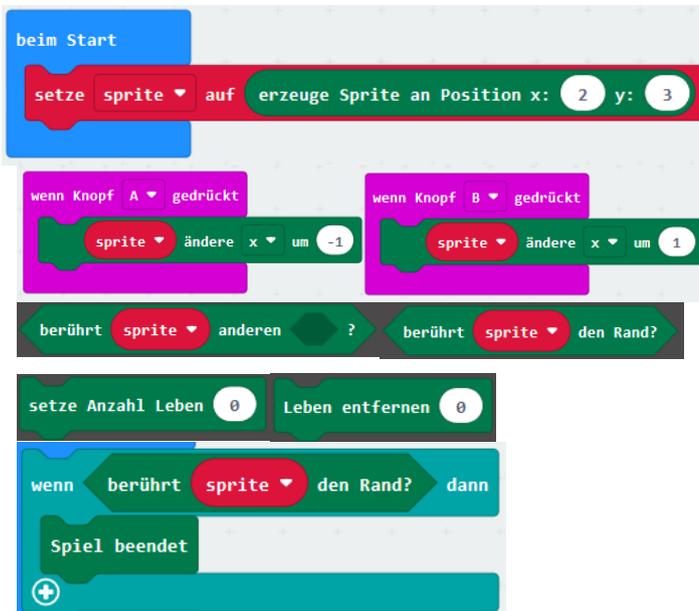


Beschreibung:

Ein Sprite (engl. unter anderem für ein Geistwesen, Kobold) ist ein Grafikobjekt. Der Name rührt daher, dass ein Sprite sich auf dem Bildschirm bewegt, aber im Grafikspeicher nicht zu finden ist, also scheinbar „umherspukt“. Beim Micro:bit wird die Spieleprogrammierung durch typische vorgefertigte Elemente vereinfacht. (z.B. entfällt das Löschen eines Pixels, bei dessen Bewegung oder die Anzeige des Spielendes.)



Erstellen Sie ein neues LED-Sprite.

Ändert die Position des Sprites, wobei die Anzeige der vorherigen Position entfernt wird.

Abfrage, ob der Sprite am Rand ist bzw. ein Berührung hatte.

Wie eine Variable wird hier das Leben gespeichert.

Spiel beendet, bewirkt die Anzeige des Textes „Game over“

