



Blume - Code'n'Stitch

Tutorial Sticken - **Medium**

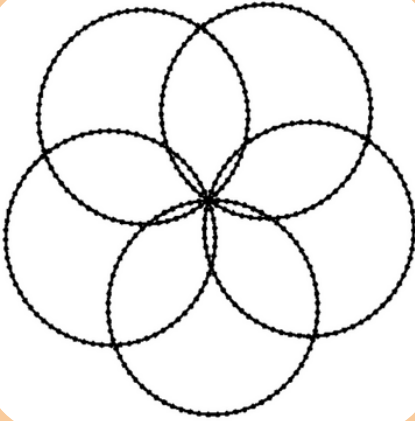
1

KARTEN

Das ist die richtige Reihenfolge der Karten für dieses Tutorial:

Grundgerüst

Kreise



73 x 74,2 mm



In diesem Tutorial erfährst du, wie du eine Blume sticken kannst.

Du solltest dafür schon wissen, was eine Schleife ist und wie sie funktioniert.

Das Tutorial '**Kreis**' könnte für dieses Tutorial hilfreich sein.

Sieh dir gerne die Stick-Tutorials der Beginner-Reihe an, wenn du noch gar nichts gestickt hast.

Für mehr Informationen oder Designvorschläge schau dir doch auch die anderen Tutorials an.



Grundgerüst

2

1

Erstelle ein neues Stick-Objekt (siehe Tutorial '**Stickobjekte erstellen**') und erstelle darin folgendes Skript:

Tippe auf "neu" um eine neue Nachricht zu erstellen.
Gib dann einen Namen ein.

Wenn Szene startet

Wiederhole 5 mal

Versicke und warte:
Kreis

Drehe rechts 360 : 5 Grad

Ende der Schleife

Was passiert, wenn hier eine andere Zahl steht?
Probier es aus!
Passe auch die Grad an die Wiederholungen an!



Kreise

3

So stickst du die Kreise für deine Blume.

1

Dieser Teil wird jedesmal aufgerufen, wenn die Nachricht Kreis verschickt wird. Füge ihn zu deinem Skript hinzu.



2

Drücke auf den Play-Button um zu starten.



Nachrichtenfunktion:

Mithilfe der Nachrichtenfunktion kannst du einen Teil deines Skripts auslagern und immer wenn du ihn brauchst aufrufen, indem du die entsprechende Nachricht verschickst. Du kannst es dir so vorstellen, dass das Programm quasi den ausgelagerten Teil an alle Stellen, an denen du die Nachricht schickst, kopiert. So sparst du dir etwas an Programmierarbeit, da du den Teil nur einmal programmieren musst. Dies kann gerade bei größeren Programmen sehr hilfreich sein.