



103,9 x 116,6 mm

## KARTEN

Das ist die richtige Reihenfolge der Karten für dieses Tutorial:

**Skript**

**Hinweise**



In diesem Tutorial erfährst du, wie du eine Spirale 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.



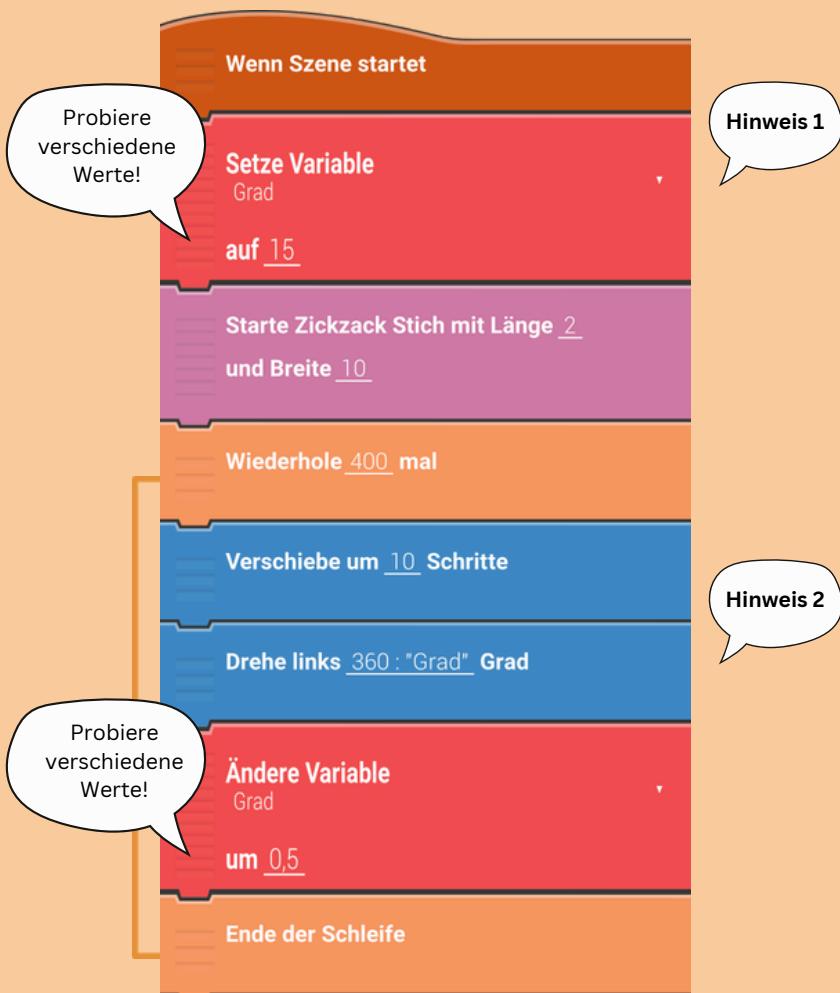
# Skript

2

So kannst du eine Spirale mithilfe einer Variable sticken.

1

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



Probiere verschiedene Werte!

Hinweis 1

Hinweis 2

2

Drücke auf den Play-Button um zu starten.



## Hinweise

3

Ein paar nützliche Hinweise zum Skript.

1

Drücke auf “Neu” um eine neue Variable zu erstellen.

### Setze Variable

Neu...

aut \_ |

2

Du findest die Variable “Grad” im Formeleditor unter Daten.

Berechnen	(	)	✖
Eigenschaften	7	8	9
Funktionen	4	5	6
Logik	1	2	3
Sensoren	,	0	=
Daten	Abc		Ok



### Variablen:

Eine Variable kann Zahlen oder Texte für dich speichern. Du kannst dir eine Variable also wie einen kleinen Speicher vorstellen, wo du Zahlen oder Texte abspeichern und später wieder aufrufen kannst. Natürlich kannst du jederzeit die Zahl oder den Text verändern.

Variablen sind besonders sinnvoll, wenn du Daten speichern oder verwalten möchtest, wie zum Beispiel Punkte oder den Highscore.