uf/10/16

**Koordinatensystem**

**I 2**

Koordinatensystem:

Willst du einem Sprite die exakte Position auf der Bühne zuweisen, so verwende Koordinaten. Das sind Zahlenpaare, bestehend aus einem x- und einem y-Wert. Mit ihnen kann jeder Punkt auf der Bühne genau angegeben werden.

Die Bühne ist 480 Pixel breit und 360 Pixel hoch (Pixel sind die Bildpunkte aus denen die Bildschirmoberfläche aufgebaut ist).

Die Mitte der Bühne befindet sich beim Punkt x: 0/ y: 0 Der x-Wert gibt an, ob das Sprite rechts oder links (negative Zahl) der Mitte steht und wird als erste der beiden Zahlen erwähnt. Der y-Wert gibt an, ob das Sprite über oder unter (negative Zahl) der Mitte steht.

