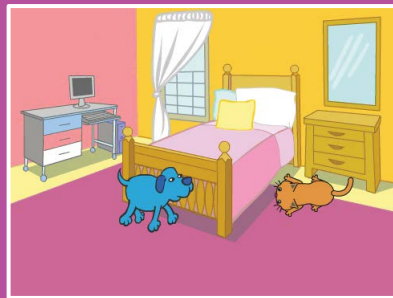
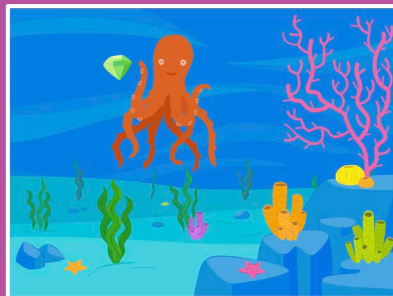
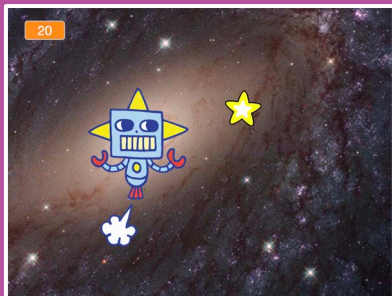


Mach ein Fangspiel Karten



Entwerfe ein Spiel in dem du eine Figur fängst
und Punkte dafür bekommst.

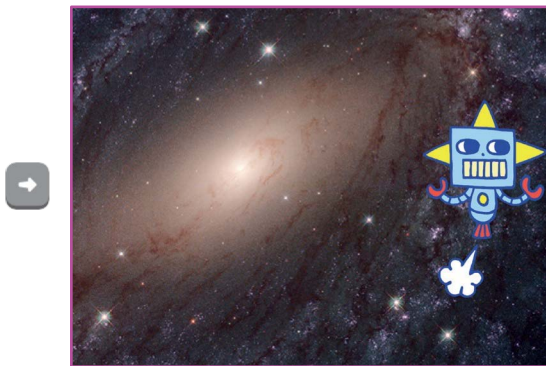
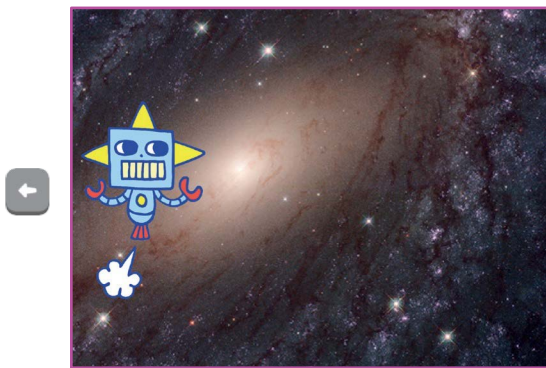
Mach ein Fangspiel Karten

Verwende die Karten in dieser Reihenfolge:

- 1. Bewege nach links und rechts**
- 2. Bewege nach unten und oben**
- 3. Fange einen Stern**
- 4. Spiele einen Klang ab**
- 5. Füge eine Punktestand hinzu**
- 6. Steige ein Level auf!**
- 7. Gewinnnachricht**

Bewege nach links und rechts

Drücke die Pfeiltasten um die Figur nach links und rechts zu bewegen.



Bewege nach links und rechts

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



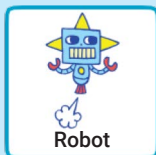
Wähle ein
Bühnenbild



Galaxy

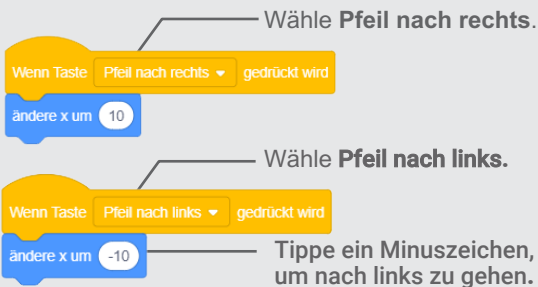
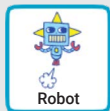


Wähle eine Figur.



Robot

PROGRAMMIERE ES



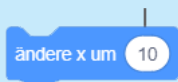
PROBIERE ES AUS

Drücke die Pfeiltasten.

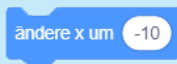


TIPP

Tippe eine negative Zahl,
um nach links zu gehen.

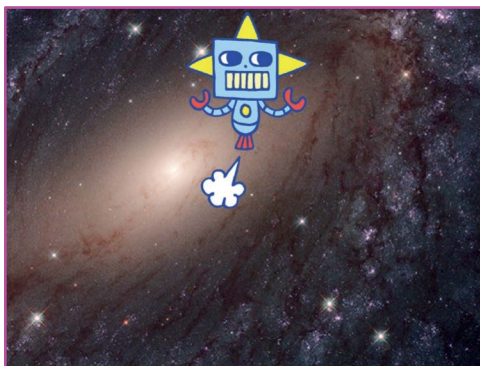


Tippe eine positive Zahl,
um nach rechts zu gehen.



Bewege nach unten und oben

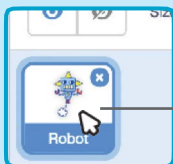
Drücke die Pfeiltasten um die Figur nach unten und oben zu bewegen.



Bewege nach unten und oben

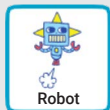
scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Klicke auf deine Figur um sie auszuwählen.

PROGRAMMIERE ES



Wähle **Pfeil nach oben**.

Wenn Taste **Pfeil nach oben** gedrückt wird

ändere y um **10**

Verwende den **Ändere y** Block um die Figur nach oben zu bewegen.

Wähle **Pfeil nach unten**.

Wenn Taste **Pfeil nach unten** gedrückt wird

ändere y um **-10**

Tippe ein Minuszeichen, um nach unten zu gehen.

PROBIERE ES AUS

Drücke die Pfeiltasten.



TIPP

y ist die Position auf der Bühne vom Boden bis zur Decke.



ändere y um **10**

Tippe eine positive Zahl um nach oben zu gehen.

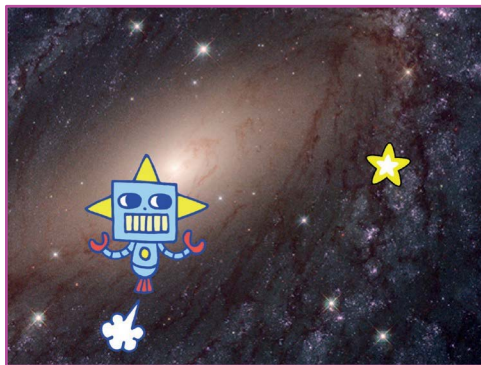
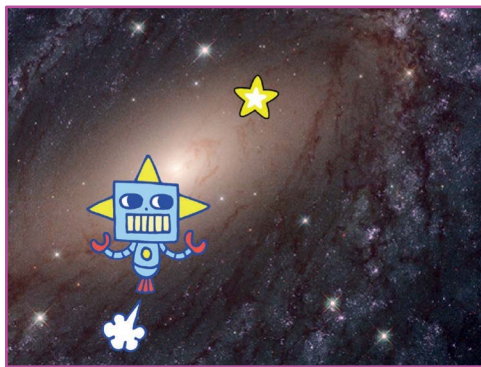


ändere y um **-10**

Tippe eine negative Zahl um nach unten zu gehen.

Fange einen Stern

Wähle eine Figur zum Fangen.



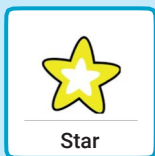
Fange einen Stern

scratch.mit.edu

BEREITE VOR




Wähle eine Figur zum Fangen, wie z.B. den Stern



PROGRAMMIERE ES



Wenn  angeklickt wird

wiederhole fortlaufend

gleite in Sek. zu

Tippe eine kleinere Zahl (wie z.B. 0.5) um die Bewegung schneller zu machen.

PROBIERE ES AUS

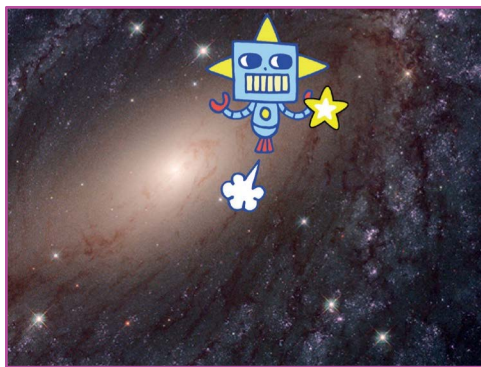
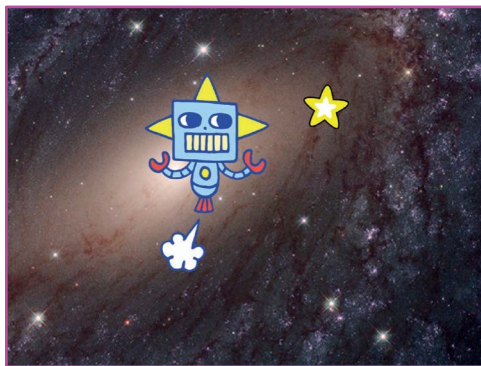
Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



Klicke auf den roten Kreis um zu stoppen.

Spiele einen Klang ab

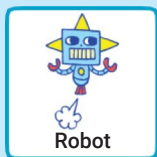
Spiele einen Klang ab, wenn deine Figur den Stern berührt.



Spiele einen Klang ab

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Klicke auf den Roboter um ihn auszuwählen.



Klicke auf den Klänge Tab.

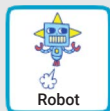


Wähle einen Klang aus der Klänge Bibliothek, wie z.B. Collect.

PROGRAMMIERE ES



Klicke auf den Skripte Tab and programmiere es.



Wähle deinen Klang aus dem Menü.



Füge den **wird berührt** Block in den **falls dann** Block.

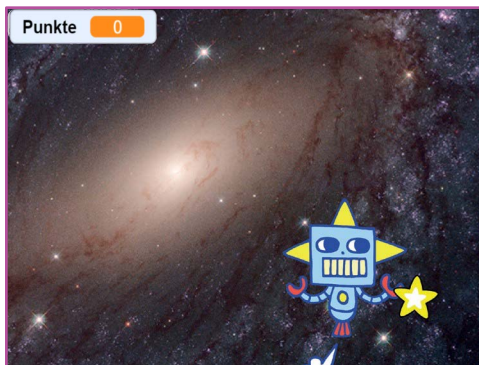
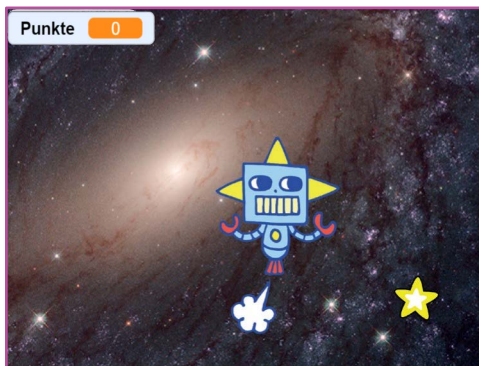
PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



Füge einen Punktestand hinzu

Erhöhe die Punktzahl, wenn die Figur den Stern berührt.



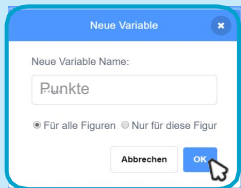
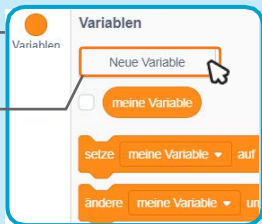
Füge einen Punktestand hinzu

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

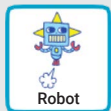
Wähle **Variablen**.

Klicke auf den **Neue Variable** Knopf.



Benenne die Variable **Punkte** und klicke dann auf **OK**.

PROGRAMMIERE ES



Wähle **Punkte** aus dem Menü.



Füge diesen Block hinzu, um den Punktestand zurückzusetzen.

Füge diesen Block hinzu um den Punktestand zu erhöhen.

TIPP



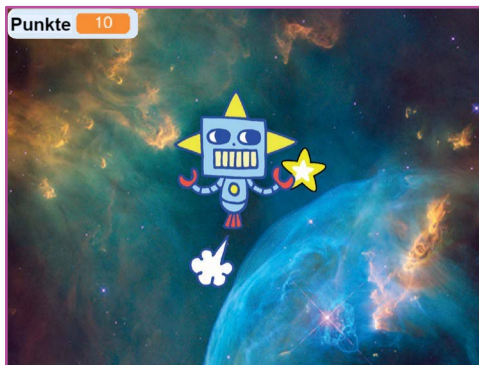
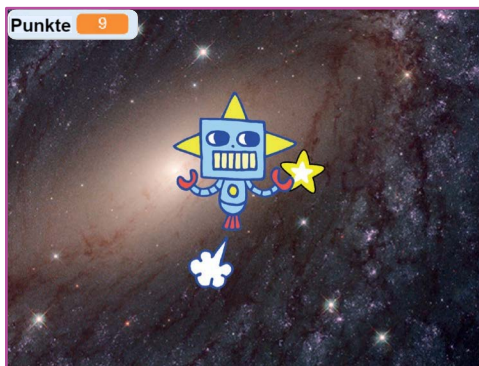
Wählen den **setze Variable** Block um den Punktestand auf 0 zurückzusetzen.



Wähle den **Ändere Variable** Block um den Punktestand zu erhöhen.

Steige ein Level auf!

Komme in das nächste Level.



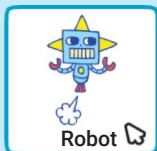
Steige ein Level auf!

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

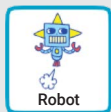


Wähle ein zweites
Bühnenbild, wie z.B.
Nebula.



Wähle den
Roboter

PROGRAMMIERE ES



Füge den **Punkte**
Block in den
Gleichheits Block
aus der Operatoren
Kategorie ein.

Wenn **angeklickt** wird

wechsele zu Bühnenbild **Galaxy**

Wähle dein erstes
Bühnenbild.

warte bis **Punkte = 10**

wechsele zu Bühnenbild **Nebula**

Wähle das Bühnenbild zu
dem du wechseln willst.

Wenn das Bühnenbild zu **Nebula** wechselt

spiele Klang **Win** ganz

Wähle einen Klang.

PROBIERE ES AUS

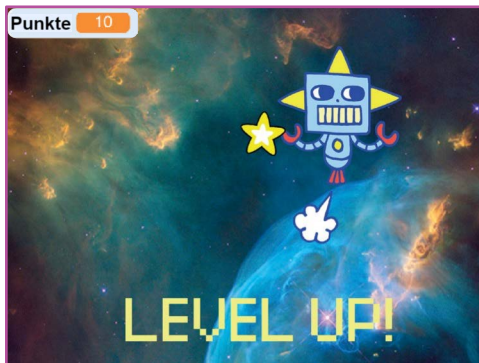
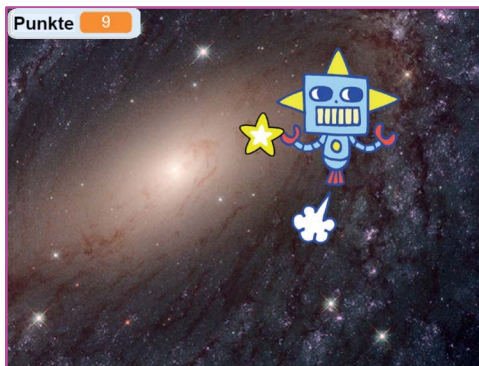
Klicke auf die grüne Flagge um das Spiel zu starten!



Gewinnnachricht



Zeige eine Nachricht, wenn du ein Level aufsteigst.



Gewinnnachricht

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Klicke auf den **Malen** Icon um eine neue Figur zu machen.

Benutze das **Text** Werkzeug um eine Nachricht zu schreiben, wie z.B. "Level Up!"



Du kannst die Schriftart Farbe und Größe ändern.

PROGRAMMIERE ES



Wenn  angeklickt wird

verstecke dich — Verstecke die Nachricht am Anfang.

Wenn das Bühnenbild zu  wechselt

Wähle den Hintergrund für das nächste Level.

zeige dich — Zeige die Nachricht.

warte **2** Sekunden

verstecke dich

PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um dein Spiel zu starten.

