

# Level 1

## Felix & Herbert

### Einführung:

Wir wollen ein Spiel bauen, bei dem **Felix der Kater** und **Herbert die Maus** Fangen spielen. Du steuerst Herbert mit der Computer-Maus und versuchst zu verhindern, dass er von Felix gefangen wird. Je länger Du es schaffst, Felix aus dem Weg zu gehen, desto mehr Punkte bekommst Du. Lass Dich nicht fangen, denn dann verlierst Du Punkte.



**Checklist** - Folge den **Anweisungen** Schritt für Schritt.



**Teste Dein Projekt** - Klicke auf die grüne Fahne um dein Programm zu **Testen**.



**Speicher** dein Projekt - Klicke hier um zu **Speichern**

## Schritt 1: Felix folgt dem Maus-Zeiger



### Checklist

- Beginne ein neues Projekt. Behalte Deinen Fortschritt im Auge, indem Du die Kästchen abhakst, wenn Du die Aufgabe erledigt hast: ☐
- Klicke auf "Bühne" neben der Figur und wechsele zum Tab "Hintergrund". Importiere von dort den Hintergrund "Indoors/Hall". Lösche den ursprünglichen, leeren Hintergrund. ☐
- Ändere den Namen der Figur um in "Felix". ☐
- Vergewissere Dich, dass Felix nur nach rechts und nach links zeigt, in dem Du auf diesen Knopf klickst: ☐



- Schreibe dieses Skript: ☐



### Teste Dein Projekt

Klicke auf die grüne Fahne.

- Folgt Felix dem Maus-Zeiger? ☐
- Sieht es aus, als ob er wirklich gehen würde, wenn er sich bewegt? ☐
- Bewegt er sich in der richtigen Geschwindigkeit? ☐



Speichere Dein Projekt.

## Schritt 2: Felix jagt Herbert

### ✓ Checklist

Als nächstes soll Felix Herbert die Maus jagen statt des Maus-Zeigers.

- Erzeuge ein neues Objekt indem Du den "neues Objekt aus einer Datei laden"-Knopf benutzt und "animals/Mouse1" auswählst. ☐
- Ändere den Namen des Objekts um in "Herbert". ☐
- Bearbeite das Kostüm und mache es kleiner als Felix. Probiere es mit sechs Klicks auf den "Schrumpfen"-Knopf. ☐



- Vergewissere Dich, dass Herbert nur nach rechts und nach links zeigt. ☐
- Erzeuge für Herbert dieses Skript: ☐



### 🚩 Teste Dein Projekt

Klicke auf die grüne Fahne.

- Bewegt sich Herbert mit Deinem Maus-Zeiger? ☐
- Jagt Felix Herbert hinterher? ☐

### 📁 Speichere Dein Projekt.

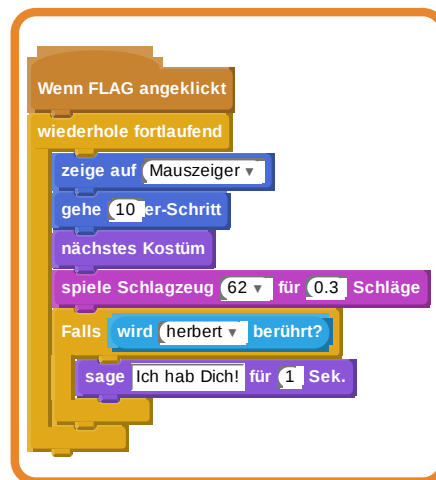
## Schritt 3: Felix sagt Bescheid, wenn er Herbert gefangen hat

Wir wollen, dass Felix weiß, wenn er Herbert gefangen hat, und dass er es uns sagt.



### Checklist

- Ändere das Skript für Felix, dass es so aussieht:



### Teste Dein Projekt

Klicke auf die grüne Fahne.

- Sagt Felix, wenn er Herbert gefangen hat?



### Speichere Dein Projekt.

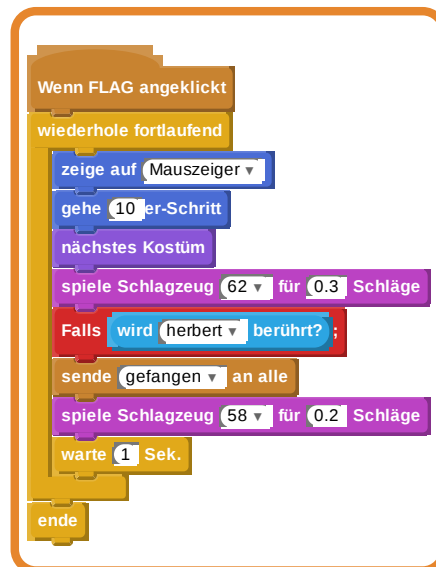
## Schritt 4: Herbert verwandelt sich in ein Gespenst, wenn er gefangen wird

Jetzt soll Herbert sich in ein Gespenst verwandeln, wenn er gefangen wird, anstatt dass Felix uns Bescheid sagt.

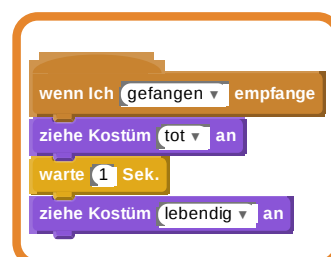


### Checklist

- Ändere das Skript für Felix so, dass es diese Botschaft schickt, wenn er Herbert gefangen hat.



- Importiere bei Herbert ein neues Kostüm aus fantasy/ghost2-a.
- Verkleinere das Kostüm. Sechs Klicks auf den "Schrumpfen"-Knopf sollten genügen.
- Ändere die Namen von Herberts Kostümen, so dass das "Maus"-Kostüm den Namen 'lebendig' und das "Gespenst"-Kostüm den Namen 'tot' hat.
- Erzeuge ein neues Skript für Herbert, das ihn in ein Gespenst verwandelt:





## Teste Dein Projekt

**Klicke auf die grüne Fahne.**

- Verwandelt sich Herbert in ein Gespenst, wenn er gefangen wird? ☐
- Macht Felix die richtigen Geräusche zur richtigen Zeit? ☐
- Bleibt Felix lange genug still stehen, so dass Herbert davonlaufen kann? ☐



## Speichere Dein Projekt

## Schritt 5: Zähle Deine Punkte



### Checklist

Jetzt möchten wir sehen, wie gut es uns gelingt, Herbert zu schützen, indem wir die Punktzahl anzeigen. Wir beginnen mit null Punkten und zählen pro Sekunde einen Punkt dazu. Wenn Felix Herbert fängt ziehen wir einhundert Punkte ab.

- Erzeuge eine Variable für alle Objekte, die Du **score** nennst: Klicke im obersten Menü auf **Variablen** und erzeuge eine neue Variable. Nenne sie **score**. ☐
- Erzeuge diese beiden neuen Skripte: ☐



### Teste Dein Projekt

Klicke auf die grüne Fahne.

- Wird die Punktzahl jede Sekunde um einen Punkt höher? +Werden einhundert Punkte abgezogen, wenn Herbert gefangen wird? +Was passiert, wenn Herbert gefangen wird, bevor die Punktzahl 100 erreicht hat? ☐
- Wird die Punktzahl auf "0" gestellt, wenn Du ein neues Spiel beginnst? ☐



### Speichere Dein Projekt.

**Gut gemacht! Du bist fertig. Viel Spaß mit Deinem Spiel.** Nicht vergessen: Du kannst Dein Spiel mit Deinen Freunden und Deiner Familie teilen, wenn Du in der

Menüleiste auf **Teilen** klickst.