

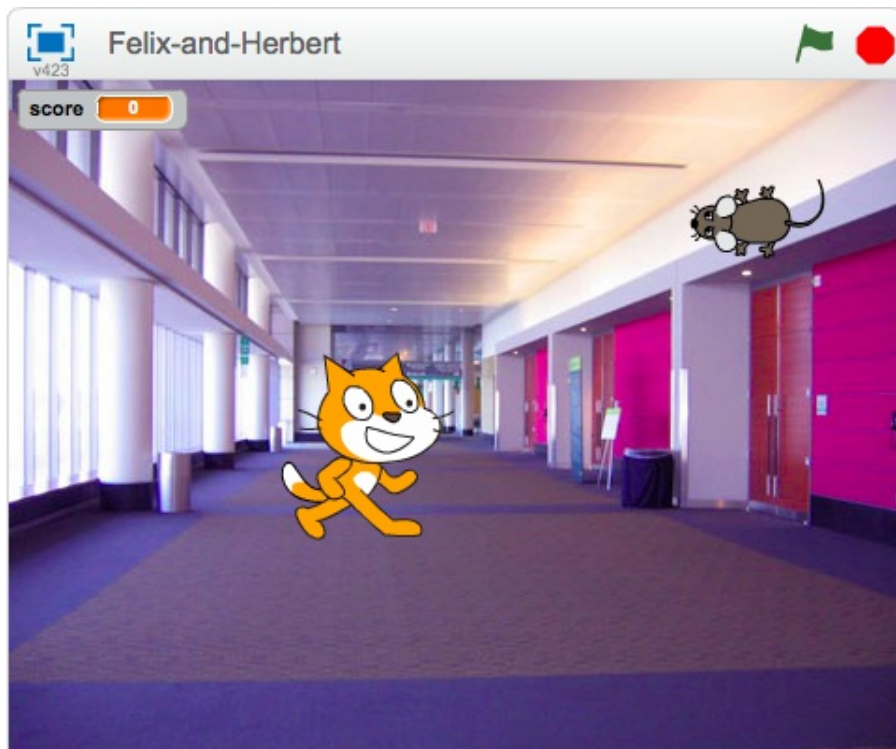
Level 1

Felix und Herbert

{codeclub
world.org}

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 Felix zu entkommen. Je länger du es schaffst, Felix zu entwischen, desto mehr Punkte bekommst du. Lass dich nicht fangen, sonst verlierst du Punkte.



Activity Checklist

Follow these **INSTRUCTIONS** one by one



Test your Project

Click on the green flag to **TEST** your code




Save your Project

Make sure to **SAVE** your work now

Schritt 1: Felix folgt dem Mauszeiger

✓ Checkliste

1. Beginne ein neues Projekt. ☐
2. Klicke auf die Bühne neben der Figur und wechsle zum Tab `Bühnenbilder`. Klicke auf `Bühnenbild` aus der Bibliothek `wählen` und wähle den Hintergrund "Drinnen/Hall". Lösche den ursprünglichen, leeren Hintergrund. ☐
3. Klicke auf die Figur und dann auf das blaue `i` links oben. Ändere den Namen der Figur um, nenne sie "Felix". ☐
4. Vergewissere dich, dass Felix nur nach rechts und links zeigen kann, indem du auf diesen Knopf klickst:  ☐
5. Schreibe dieses Skript: ☐



🚩 Teste dein Projekt

Klicke auf die grüne Fahne.

Folgt Felix dem Mauszeiger?

Sieht es aus, als ob er wirklich geht?


Bewegt er sich mit der richtigen Geschwindigkeit?

Speichere dein Projekt.

Schritt 2: Felix jagt Herbert

Als nächstes soll Felix *Herbert die Maus* jagen statt des Mauszeigers.

✓ Checkliste

1. Erzeuge eine neue Figur, indem du den Knopf `Figur aus der Bibliothek wählen` benutzt und "Tiere/Mouse1" auswählst. ☐
2. Wechsle zum Tab "Kostüme" und klicke dann auf das Kostüm im Mal-Editor. Ein Rechteck erscheint um die Figur. Ziehe an einer Ecke des Rechtecks um Herbert kleiner als Felix zu machen. ☐
3. Ändere den Namen der Figur um, nenne sie "Herbert". ☐
4. Vergewissere dich, dass auch Herbert nur nach rechts und nach links zeigen kann, indem du auf diesen Knopf klickst:  ☐
5. Erzeuge für Herbert dieses Skript: ☐



🚩 Teste dein Projekt

Klicke auf die grüne Fahne.

Bewegt sich Herbert mit deinem Mauszeiger?

Jagt Felix Herbert hinterher?



Speichere dein Projekt.

Schritt 3: Felix sagt Bescheid, sobald er Herbert gefangen hat

Wir wollen, dass Felix aufpasst und uns Bescheid sagt, sobald er Herbert gefangen hat.

✓ Checkliste

1. Ändere das Skript für Felix, dass es so aussieht:



🚩 Teste dein Projekt

Klicke auf die grüne Fahne.

Sagt Felix Bescheid, sobald 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 Felix ihn gefangen hat.

✓ Checkliste

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

☐

2. Gib Herbert ein neues Kostüm indem du auf Herbert klickst, in den Kostüm-Tab wechselst und auf `Kostüm aus der Bibliothek wählen` klickst. Wähle das Kostüm "Fantasie/ghost2-a".
3. Verkleinere das Kostüm indem du im Mal-Editor auf das Kostüm klickst und an den Ecken des Rechtecks ziehst um es zu verkleinern.
4. Ändere die Namen von Herberts Kostümen, so dass das Maus-Kostüm den Namen "lebendig" und das Gespenst-Kostüm den Namen "tot" hat.
5. 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 weglaufen kann?



Speichere dein Projekt

Schritt 5: Zähle deine Punkte

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.

✓ Checkliste

1. Erzeuge eine Variable für alle Figuren, die du “score” nennst: Klicke in dem Skripte-Tab auf die Kategorie **Daten** und erzeuge eine **neue Variable**. Nenne sie **score**. Vergewissere dich, dass **Für alle Figuren** ausgewählt ist. ☐
2. Erzeuge diese beiden neuen Skripte auf der Bühne: ☐



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 wurde?

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 *Veröffentlichen* klickst.