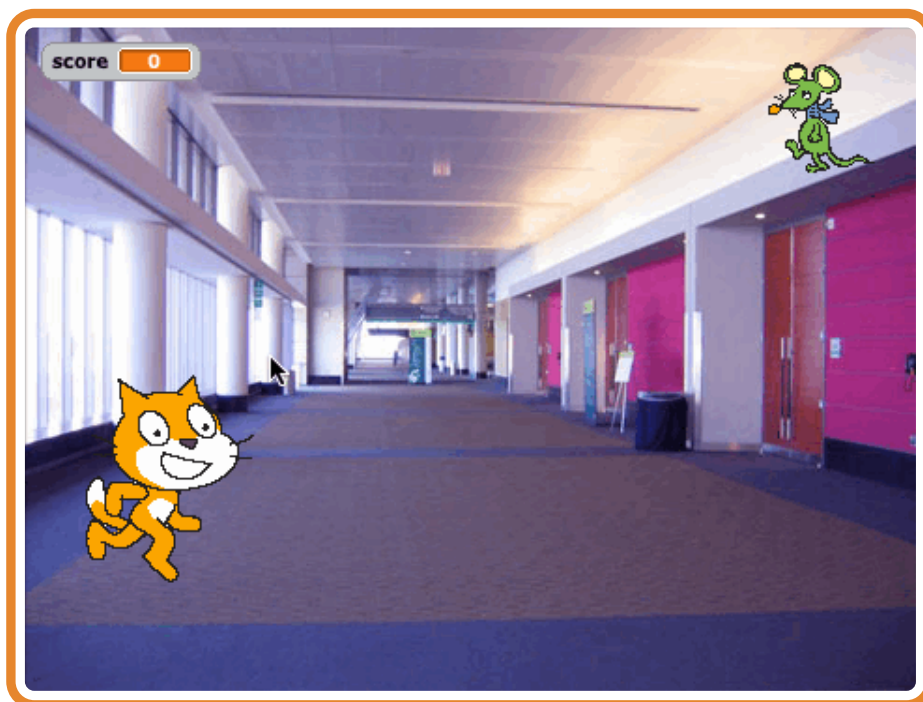


# Level 1

## De Felix & de Bert

### Aleedung

Mir programméieren e Fänkches-Spill mat der **Kaz Felix** an der **Maus Bert**. Du steiers de Bert mat denger Maus a versichs net vum Felix gefaangen ze ginn. Wat s du dech méi laang net vun him erwësche léis, wat s du méi Punkte kriss. Mä pass op dass hien dech net fänkt, soss verléiers du Punkten!



**Checklist** - Foleg den **Unweisungen** Schratt vir Schratt.



**Test** - Drécke op den grengen Fendel um dein Skript ze **Testen**



**Späicher** däi Projet of.- Drécke hei um ze **Späicher**.

## Schritt 1: De Felix verfolgt de Mauszeiger

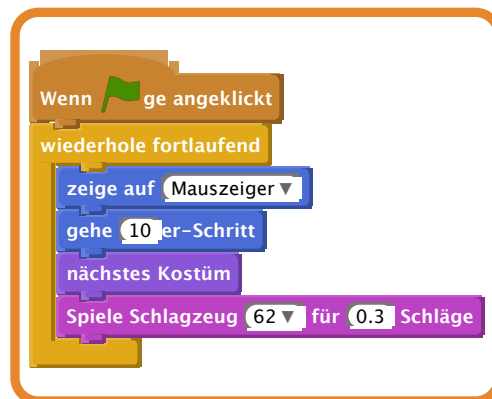


### Checklist

- Fänk en neie Projet un. Kräiz u wat s du scho gemeet hues. ☐
- Klick op d'Bühn nieft de Figuren a wiessel dann an der Hauptfenster an den Tab mat den Hannergrönn. Klick op d'Ikon mat der Landschaft fir en neien Hannergrond ze lueden a wiel deen aus, deen "hall" heescht. Läsch duerno de wäissen Hannergrond. ☐
- Änner den Numm vun der Figur a Felix. ☐
- Vergewässer dech, dass de Felix sech just riets a lénks dréie kann, andeems du dëse Knäppchen drécks. ☐



- Erstell dëse Skript (Oflaf): ☐



### Test däi Projet

- Verfollegt de Felix de Mauszeiger? ☐
- Gesäit et aus wéi wann hie géing goe, wann hien sech beweegt? ☐
- Beweegt e sech mat der richteger Geschwindegkeet? ☐



Späicher däi Projet of.

## Schratt 2: De Felix leeft dem Bert no



### Checklist

Elo wëlle mir, dass de Felix dem Bert noleeft, an net méi dem Mauszeiger.

- Erstell eng nei Figur andeem s du de Knäppchen Figur aus der Bibliothek wählen klicks, dann op Tiere an do d'Maus erauswiels. ☐
- Änner den Numm vun der Figur op Bert. ☐
- Änner dem Bert säi Kostüm a kuck, dass hie méi kleng ausgesäit wéi de Felix. Probéier sechs mol op de Knäppchen Schrumpfen ze klicken: ☐



- Vergewässer dech, dass de Bert vu lenks no riets weist. ☐
- Erstell dëse Skript fir de Bert: ☐



### Test däi Projet

- Beweegt sech de Bert mat denger Maus mat? ☐
- Leeft de Felix dem Bert no? ☐



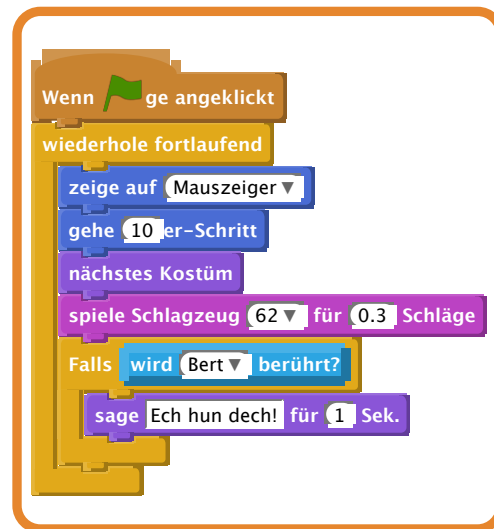
Späicher däi Projet of.

## Schratt 3: De Felix rifft, wann hien de Bert gefaangen huet

### ✓ Checklist

De Felix soll mierke, wann hien de Bert gefaangen huet, an eis et soen.

- Änner dem Felix säi Skript op dëst:



### 🚩 Test däi Projet

- Rifft de Felix, wann hien de Bert gefaangen huet?



### 📁 Späicher däi Projet of.

## Schritt 4: De Bert verwandelt sich an ee Geescht, wann hie gefaange gouf

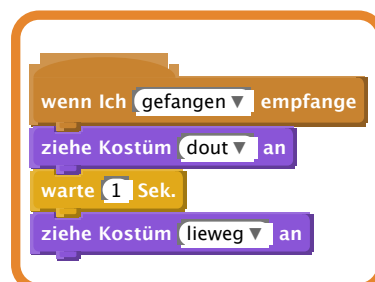
### ✓ Checklist

Amplaz dass de Felix ruff, soll sich dës Kéier de Bert an ee Geescht verwandele wann hie gefaange gouf.

- Veränner dem Felix säi Skript, esou dass hien eng Noriicht verschéckt wann hien de Bert fänkt:



- Lued en neie Kostüm fir de Bert aus dem Dossier fantasy/ghost2-a
- Änner de Kostüm, fir e méi kleng ze man. Sechs mol op de Schrumpfen Knäppchen drécke sollt duergoen.
- Änner d'Bezeechnunge vum Bert senge Kostümer, esou dass de Maus-Kostüm 'lieweg' heescht, an de Geescht-Kostüm 'dout'.
- Erstell en neie Skript fir de Bert an e Geescht ze verwandelen:





## Test däi Projet

- Verwandelt de Bert sech an e Geescht, wann e gefaange gouf?
- Spillt de Felix déi passend Geräischer zur richteger Zäit?
- Bleift de Felix ëmmer nach laang genuch stoen, esou dass de Bert fortlafe kann?

☐  
☐  
☐

Speichere Dein Projekt

## Schritt 5: Punkten zielen



### Checklist

Looss eis e Punkte-System dobäi setzen, fir ze kucke wéi laang mir de Bert um Liewen hale kënnen. Mir fänke bei Null un an erhéijen d'Punkten all Sekonn ëm 1. Wann de Felix de Bert fänkt, zéie mir 100 Punkten of.

- Erstell eng Variabel, fir all d'Figuren, an nenn se **Punkten**: Klick op Variablen am Hauptmenü, klick op Neue Variable a nenn se Punkten ☐
- Erstellt dës zwee nei Skripten op der Bühn: ☐



### Test däi Projet

- Erhéicht sech de Punktestand all Sekonn ëm 1? ☐
- Wat geschitt, wann de Bert gefaange gëtt iert mir 100 Punkten hunn? ☐
- Ginn d'Punkten zeréck op 0 wann s du en neit Spill ufänks? ☐



### Späicher däi Projet of.

**Bravo! Elo bass du fäerdeg an du kanns dech mat dengem neie Spill ameséieren!**

Vergiess net, dass du däi Spill all denge Kollegen an denger Famill weise kanns. Klick dozou op **Teilen** ganz uewen am Menü.