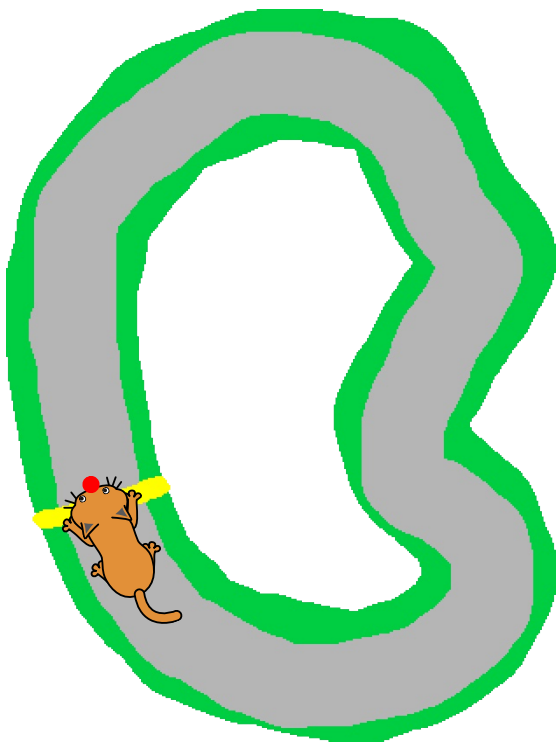
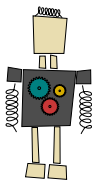


# Das Autorennen



Fahre mit deinem Auto durch die ganze Piste ohne den Rand zu berühren.





**CoderDojo  
Zürich**

Creative Commons License CC-BY-SA,  
Coderdojo Zürich, Ale Rimoldi, Gian-Maria  
Daffré.

# Das Autorennen

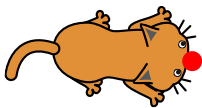


Das Auto fährt eine Strecke, die du selbst gezeichnet hast.

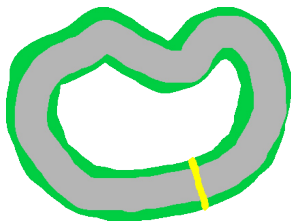
Wenn die Leitplanke berührt wird, musst du wieder von vorne anfangen.

## Vorbereitung

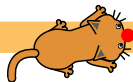
Für das Spiel brauchst du ein Auto:



und eine Piste:



Wähle die entsprechenden Figuren aus der Bibliothek oder zeichne deine eigenen Figuren.



Beim drücken der s-Taste soll das Auto zur Ausgangsposition gehen.



achtung:  
bemerkung über  
wo x und y für sie  
sind

Dann soll das Auto anfangen, sich nach vorne zu bewegen:



pfeil nach oben  
statt ganz neu  
zeichen (oder  
grayed out)

Los geht's

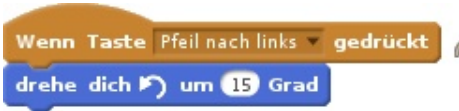


Klicke auf die S-Taste und dein Auto soll zur Startposition gehen und sich dann nach vorne bewegen.



## Programmierung

Und wie kannst du dein Auto steuern?  
Einfach die links und rechts Pfeiltasten so programmieren, dass das Auto abbiegt:



Los geht's



Mit den Pfeiltasten kannst du jetzt mit dem Auto herumfahren.



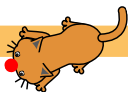
Das Auto soll nicht ausserhalb der Bahn fahren können.

Wir prüfen also, ob die grüne Leitplanke berührt wird:



Um zu erkennen, wann die Runde zu Ende ist, braucht das Auto ein farbiges Merkmal. Dieses Merkmal soll vor Beginn über die Ziellinie hinausragen.

Wir haben eine rote Nase gezeichnet.



## Programmierung

Es fehlt also nur noch zu prüfen, ob das Auto über die Ziellinie gefahren ist:



Am Ende der "wiederhole fortlaufend" Schleife prüfen wir, ob die rote Nase die gelbe Ziellinie berührt. Sobald das erfolgt, ist das Spiel fertig!

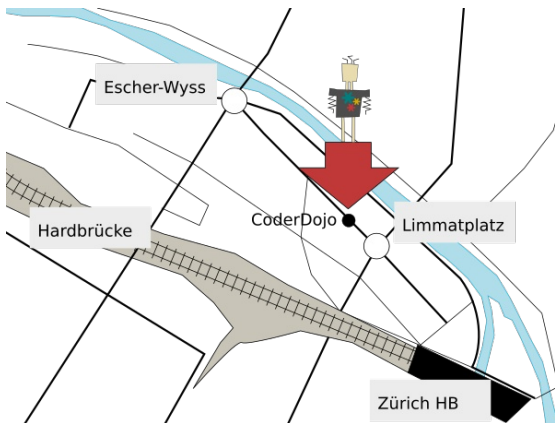
### Zusatztipp

Es gibt viele Möglichkeiten, das Spiel zu erweitern:

- Runden zählen,
- Zeit messen,
- Zwei Autos gleichzeitig fahren lassen.
- Und wie kannst du mit einer Taste das Auto beschleunigen und mit einer anderen bremsen?

CoderDojo ist ein freier Programmierklub für Kinder und Jugendliche zwischen 7 und 17 Jahren.

Das CoderDojo fördert das selbständige Lernen durch Projektarbeit, die gegenseitige Hilfe und die Erstellung von innovativen Projekten.



Jeden Sonntag, 15:00 - 17:00 @ Liip

Limmatstrasse 183

8048 Zürich

<http://coderdojzh.github.io/>