

Dose schießen

Versuche soviel mal wie möglich die Dose mit dem Blitz zu treffen.



Dose schießen





Ziele auf die Dose. Klicke die Maustaste um einen Blitz auf die Dose zu schießen.

Wenn du die Dose triffst, dann bekommst du einen Punkt.

Versuche innerhalb von 60 Sekunden die Dose soviel mal wie möglich zu treffen.

Vorbereitung

Für das Spiel brauchst du:

- eine Dose, 
- etwas zum Zielen, 
- einen Zauberer und ein Blitz 
- und einen coolen Hintergrund. 

Wähle die entsprechenden Figuren aus der Bibliothek aus, oder zeichne deine eigene Figuren.

Beim drücken der grünen Flagge setzen wir die Zeit, Geschwindigkeit, Punkte, und vieles mehr.



Dann setzen wir die Countdown Uhr, die von von 60,59,58,57...bis 0 (Game Over) geht



Programmierung



Das Zielfernrohr folgt
immer der Maus nach.

Los geht's



Klicke auf die grüne Flagge und das Zielfernrohr
soll sich hin und her bewegen und der Maus
folgen.

Programmierung



Bei Game Over ist
das Spiel fertig



Programmierung

Wir setzen den Zauberer in eine Ecke des Spielfeldes



Programmierung



Beim Schiessen geht der Blitz dorthin, wo das Zielfernrohr steht und versucht die Dose zu treffen

Wenn wir nicht treffen, dann geht der Blitz bis zum Rand. Wenn wir treffen, dann gibt es eine Meldung



Programmierung



Wenn der Blitz nicht getroffen hat, dann geht er zurück zum Zauberer



Bei Game Over ist das Spiel vorbei.



Zusatztipps

- Der Zauberer springt in die Luft, wenn er die Dose trifft
- Der Zauberer sagt "getroffen"
- Der Blitz verwandelt sich zu Feuer, wenn er die Dose trifft.
- Eine Musik oder "Buumm" ertönt



Programmierung

Zuerst zeigen wir die Dose auf der Bühne.



Die Dose hüpf
herum. Immer und
immer wieder.



Hahaha, 1 Punkt
weniger wenn die
Dose den Boden
berührt.

Programmierung



Yuhuiii, wir haben die Dose getroffen. Das gibt 1 Punkt für uns



Die Dose hüpfert herum wenn sie getroffen wird.

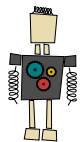


Bei Game Over ist das Spiel vorbei

Zusatztipps

- Ändere die Punkte oder Geschwindigkeit
- Lasse auch den Zauberer herumlaufen
- Mal ist die Dose gross, mal klein.

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



CoderDojo
Zürich