

Programmierung

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

Die Dose hüpfet herum wenn sie getroffen wird.



Wenn ich GameOver empfangen

verstecke dich

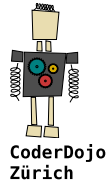
stoppe andere Skripte der Figur

Bei Game Over ist das Spiel vorbei

Zusatztipp

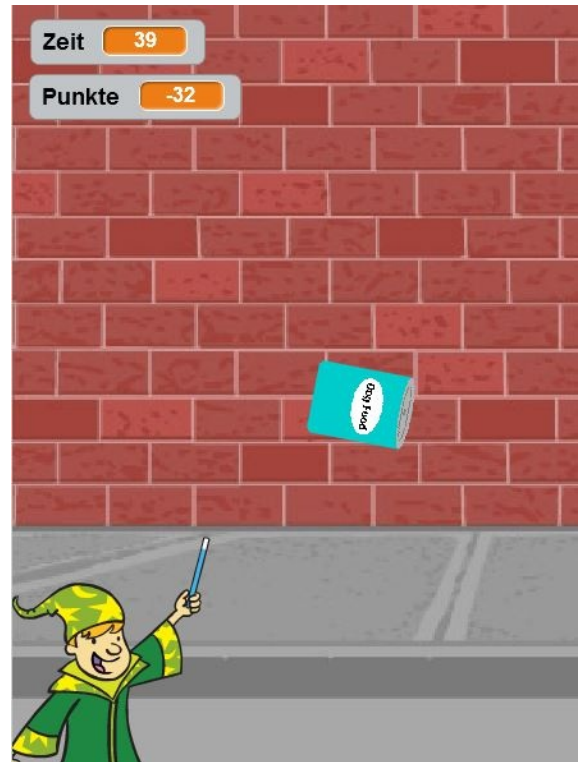
- Andere die Punkte oder Geschwindigkeit
- Lasse auch den Zauberer herumlaufen
- Mal ist die Dose gross, mal klein.

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



Dose schiessen

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



Programmierung

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



Bei Game Over ist das Spiel vorbei.

Wenn ich GameOver empfangen

verstecke dich

stoppe andere Skripte der Figur

Zusatztipp

- 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

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



Dann setzen wir die Countdown Uhr, die von 60,59,58,57...bis 0 zählt.



Programmierung

Das Zielfernrohr folgt immer der Maus.



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.

Los geht's



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

Programmierung



Wenn ich angeklickt werde

sende **schießen** an alle

Wenn ich **Game Over** empfangen

verstecke dich

stoppe andere Skripte der Figur

Bei Game Over ist das Spiel fertig.



Programmierung

Wenn  angeklickt

zeige dich

gehe zu x: 200 y: -144

komme nach vorn

zeige dich

Wir setzen den Zauberer in eine Ecke des Spielfeldes.

Programmierung

Zuerst zeigen wir die Dose auf der Bühne.

Wenn  angeklickt

zeige dich

setze Richtung auf 90

gehe zu x: 3 y: 164

Die Dose hüpft herum. Immer und immer wieder.

wiederhole fortlaufend

falls **Richtung** < 90 dann

ändere x um $-1 * \text{Richtung} / 100$

falls **Richtung** < 90 dann

ändere x um $\text{Richtung} / 100$

ändere y um -3

pralle vom Rand ab


falls **y-Position** < -150 dann

setze y auf -120

ändere **points** um -1

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

Programmierung

Wenn  angeklickt

setze Größe auf 50 %

gehe zu x: **x position** von **Wizard** y: **y position** von **Wizard**

komme nach vorn

zeige dich

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

wiederhole bis **wird Rand berührt?**

falls **wird Dose berührt?** dann

sende **getroffen** an alle

verstecke dich

gehe zu x: -200 y: -156

setze Richtung auf 0

stoppe dieses Skript

sonst

gehe 15 er-Schritt

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