

## Programmierung

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



Die Dose hüpfert herum wenn sie getroffen wird.

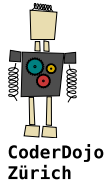


Bei Game Over ist das Spiel vorbei

### Zusatztipps

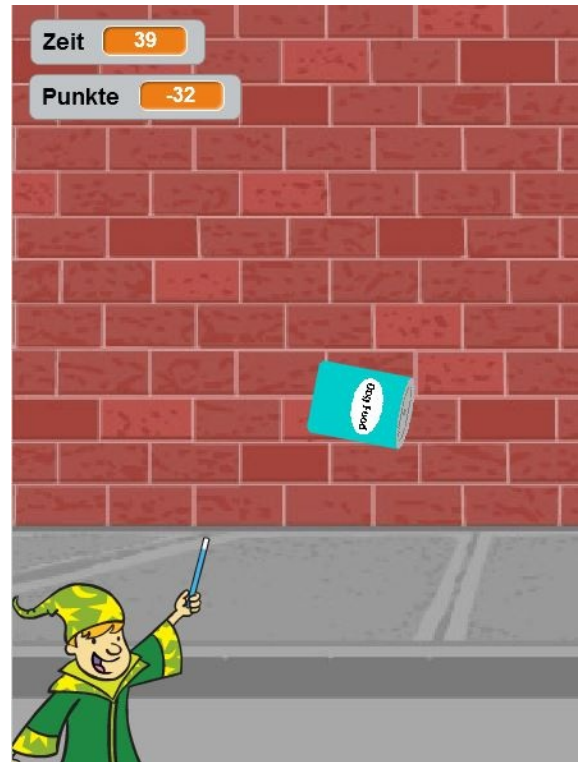
- Andere die Punkte oder Geschwindigkeit
- Lasse auch den Zauberer herumlaufen
- Mal ist die Dose gross, mal klein.

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.



### 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

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



# 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.

## 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

Zuerst zeigen wir die Dose auf der Bühne.



Die Dose hüpft herum. Immer und immer wieder.



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



## 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

