# Programmierung

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

```
Wenn ich geroffen * empfange
andere Pontes * um 1
setze Richtung auf Zufalszahl von 1 bis $50
setze y auf y-Position + 100
ändere x um Zufalszahl von $50 bis $50
falls Richtung < $00 dann
ändere x um verbinde 1 Richtung / $0
falls Richtung > $00 dann
ändere x um Richtung / $0
```

Die Dose hüpft herum wenn sie getroffen wird.

```
Wenn ich GameOver venpfange
verstecke dich
stoppe andere Skripte der Figur v
```

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.



#### Programmierung



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

```
verstecke dich
gehe zu x: 200 y: -156
setze Richtung auf 0
```

Bei Game Over ist das Spiel vorbei.

```
Wenn ich GameOver venpfange
verstecke dich
stoppe andere Skripte der Figur v
```

#### 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

# Dose schiessen

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



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

```
wiederhole 60 mal
warte 1 Sek.
ändere Zeit um -1
sende GameOver an alle
```

Programmierung

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

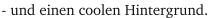
Wenn du die Dose triffst, dann bekommst du einen Punkt.

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





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



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





Zuerst zeigen wir die Dose auf der Bühne.

```
Wenn angeklickt

zeige dich

setze Richtung auf 90

gehe zu x: 3 y: 164

wiederhole fortlaufend

Die Dose hüpft
herum. Immer und
immer wieder.

falls Richtung > 50 dann
andere x um Richtung / 100

andere y um 3

pralle vom Rand ab

Falls y-Position < 150 dann
setze y auf -120
andere Punkte y um -1

Dose den Boden
berührt.
```



Programmierung

Wir setzen den Zauberer in eine Ecke des Spielfeldes

```
Wenn angeklickt

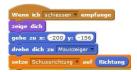
verstecke dich

gehe zu x: -200 y: -144

komme nach vorn

zeige dich

Programmjerung
```



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

