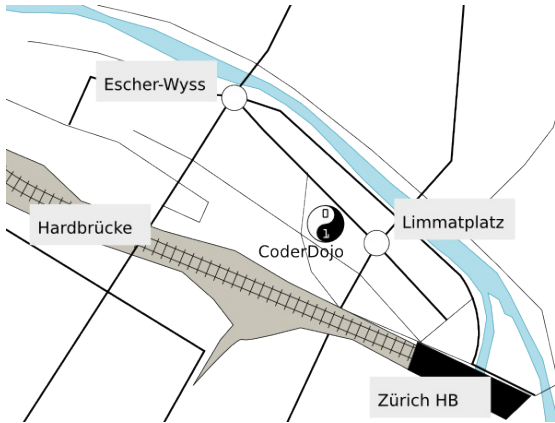


CoderDojo ist ein freier Programmierklub für Kinder und Jugendliche zwischen 7 und 17 Jahren.

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



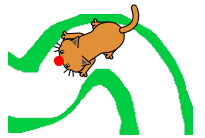
Jeden Sonntag, 15:00 - 17:00 @ Liip

Limmatstrasse 183

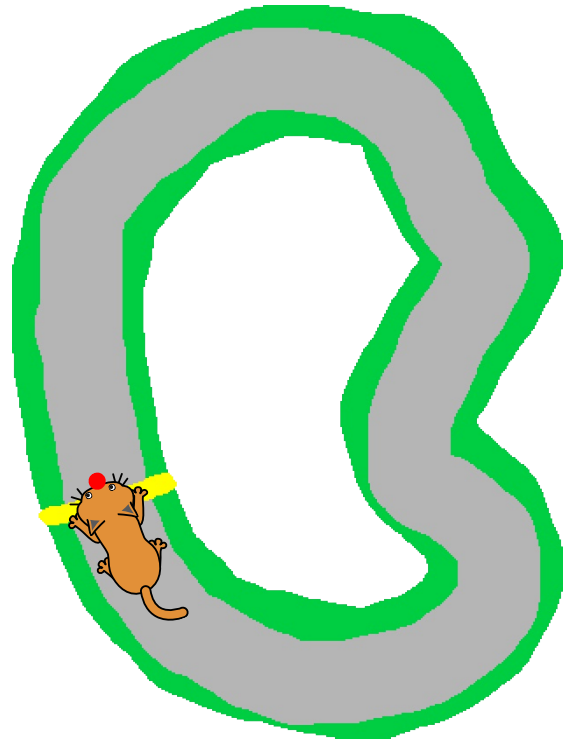
8048 Zürich

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

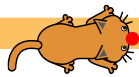
Das Autorennen



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

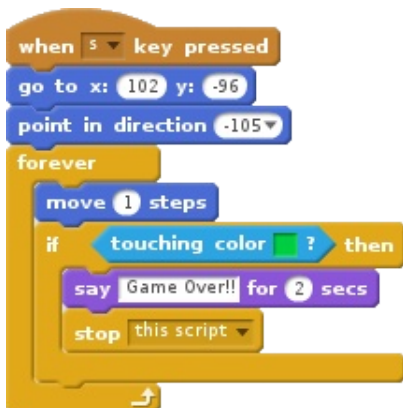


Programmierung



Das Auto soll nicht ausserhalb der Bahn fahren können.

Wir prüfen also, ob die grüne Leitplanke berührt wird:



Das Autorennen

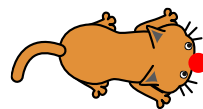


Das Auto fährt eine Strecke, die du selbst gezeichnet hast.

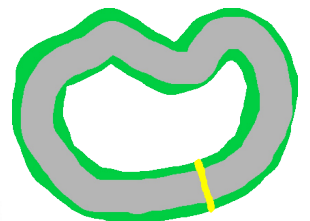
Wenn die Leitplanke berührt wird, musst du wieder von Vorne anfangen.

Vorbereitung

Für das Spiel brauchst du ein Auto:



und eine Piste:



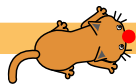
Neue Figur:

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

CoderDojo

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

Programmierung



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

```
Wenn Taste s gedrückt
  gehe zu x: 102 y: -96
  setze Richtung auf -105
```

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

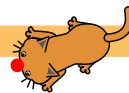
```
when s key pressed
  go to x: 102 y: -96
  point in direction -105
  forever
    move 1 steps
```

Los geht's

S

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

Programmierung



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

```
if color red is touching yellow ? then
  play sound Miau
  say Gewonnen!! for 2 secs
  stop this script
```

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

Zusatz Tipp

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.

Programmierung



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

```
Wenn Taste Pfeil nach links gedrückt
  drehe dich um 15 Grad
```

```
Wenn Taste Pfeil nach rechts gedrückt
  drehe dich um 15 Grad
```

Los geht's



Mit den Pfeiltasten kannst du jetzt mit dem Auto herumfahren.