# 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,
- Dog Food
- etwas zum Zielen,
- $\bigcirc$
- 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.

```
Geschwindigkeit
Punkte
Schussrichtung
Zeit
runterfallen
```

Wenn angeklickt setze Zeit ▼ auf 60 zeige Variable Zeit ▼ setze Punkte ▼ auf 0 setze runterfallen ▼ auf -0.2 setze Geschwindigkeit ▼ auf 10

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

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

Das Zielfernrohr folgt immer der Maus.

```
Wenn angeklickt
zeige dich
wiederhole fortlaufend
  gehe zu Mauszeiger
```

Programmierung

## Los gehts



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 ▼ empfange
verstecke dich
stoppe andere Skripte der Figur
```

Bei Game Over ist das Spiel fertig.



```
Programmierung

Wenn ich abschiessen vempfange

zeige dich

gehe zu x: x position von Zauberer vy: y position von Zauberer v

drehe dich zu Mauszeiger v

setze Schussrichtung vauf Richtung
```

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 dann geht der Blitz bis
gehe zu x: -200 y: -156

gehe zu x: -200 y: -156

setze Richtung auf 0 treffen, dann gibt es
eine Meldung.

sonst

gehe 15 er-Schritt
```

#### Programmierung



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

```
verstecke dich

gehe zu x: (x position ▼ von Zauberer ▼ y: (y position ▼ von Zauberer ▼ )

setze Richtung auf (0 ▼ )
```

Bei Game Over ist das Spiel vorbei.

```
Wenn ich GameOver ▼ empfange

verstecke dich

stoppe andere Skripte der Figur ▼
```

#### 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.



Zuerst zeigen wir die Dose auf der Bühne.

```
Wenn ange<u>klickt</u>
zeige dich
setze Richtung auf 90▼
gehe zu x: 3 y: 164
                                Die Dose hüpft
wiederhole fortlaufend
                                herum. Immer und
                                immer wieder.
          Richtung | < 90 | dann
      ändere x um (-1 *
                      Richtung / 100
         Richtung < 90 dann
      ändere x um (
                 Richtung / 100
   ändere y um -3
    pralle vom Rand ab
                                  Hahaha, 1 Punkt
         y-Position | < -150 | dann
                                  weniger wenn die
      setze y auf -120
                                  Dose den Boden
      ändere Punkte ▼ um (-1)
                                  berührt.
```

## Programmierung



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

Die Dose hüpft herum wenn sie getroffen wird.

```
Wenn ich getroffen vempfange

ändere Pünkte vum 1

setze Richtung auf Zufallszahl von 1 bis 360

setze y auf (y-Position + 100)

ändere x um Zufallszahl von 50 bis 50

falls Richtung < 90 dann

ändere x um 1 Richtung / 90

sonst

ändere x um Richtung / 90
```

```
Wenn ich GameOver ▼ empfange

verstecke dich

stoppe andere Skripte der Figur ▼
```

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.

