# 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, 🔤
- 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.



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

```
Daten

Weitere Blöcke

Geschwindigkeit

Punkte

Schussrichtung

Zeit

runterfallen
```

```
Wenn angeklickt
setze Zeit vauf 60
zeige Variable Zeit v
setze Punkte vauf 0
zeige Variable Punkte v
setze runterfallen vauf -.2
setze Geschwindigkeit vauf 10
```

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 wum -1 sende GameOver an alle
```

## Programmierung



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

Das Zielfernrohr folgt immder der Maus nach.

## Los geht's





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

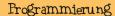
## Programmierung



```
Wenn ich angeklickt werde
sende schiessen van alle
```

```
Wenn ich GameOver empfange
verstecke dich
stoppe andere Skripte der Figur
```

Bei Game Over ist das Spiel fertig





# Wir setzen den Zauberer in eine Ecke des Spielfeldes

```
Wenn angeklickt
verstecke dich
gehe zu x: -200 y: -144
komme nach vorn
zeige dich
```

### Programmierung

```
Wenn ich schiessen empfange
zeige dich
gehe zu zu e200 yr e156
drehe dich zu Mauszeiger
setze Schussrichtung auf Richtung
```

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

```
weeterhole bis wird Rand berührt?

falls wird doze berührt? dann

sende getroffet an alle

verstecke dich

gehe zu zz €200 yz €150

setze Richtung auf €0*

stoppe diesas Singt

sonst

gehe €5 er-Schritt
```

### Programmierung



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

```
verstecke dich
gehe zu x: 200 y: -156
setze Richtung auf 07
```

Bei Game Over ist das Spiel vorbei.

```
Wenn ich GameOver vempfange
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



Zuerst zeigen wir die Dose auf der Bühne.

```
angeklickt
zeige dich
setze Richtung auf 90▼
gehe zu x: 3 y: 164
wiederhole fortlaufend
     Richtung | 90 | dan
             erbinde - Richtung / 100
 lls (Richtung) > 90 da
  ändere x um (Richtung)/ 100
pralle vom Rand ab
        y-Position | < -150 | dann
   setze y auf -120
   ändere Punkte vum -1
```

Die Dose hüpft herum. Immer und immer wieder.

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

### Programmierung



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

```
Wenn ich getroffen * empfange
andere Punkte * um 1*
setze Richtung auf Zufaltszahl von 1* bis 360
setze y auf (y-Position + 100)
ändere x um Zufaltszahl von 500 bis 50
falls (Richtung) < 20 dann
ändere x um verbinde * Richtung / 50
falls (Richtung) > 20 dann
ändere x um Richtung / 50
```

Die Dose hüpft herum wenn sie getroffen wird.

```
Wenn ich GameOver vempfange
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.

