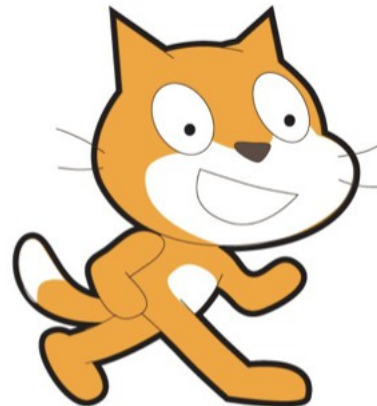
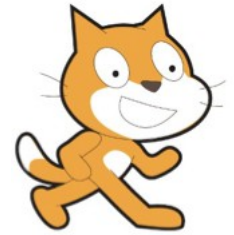




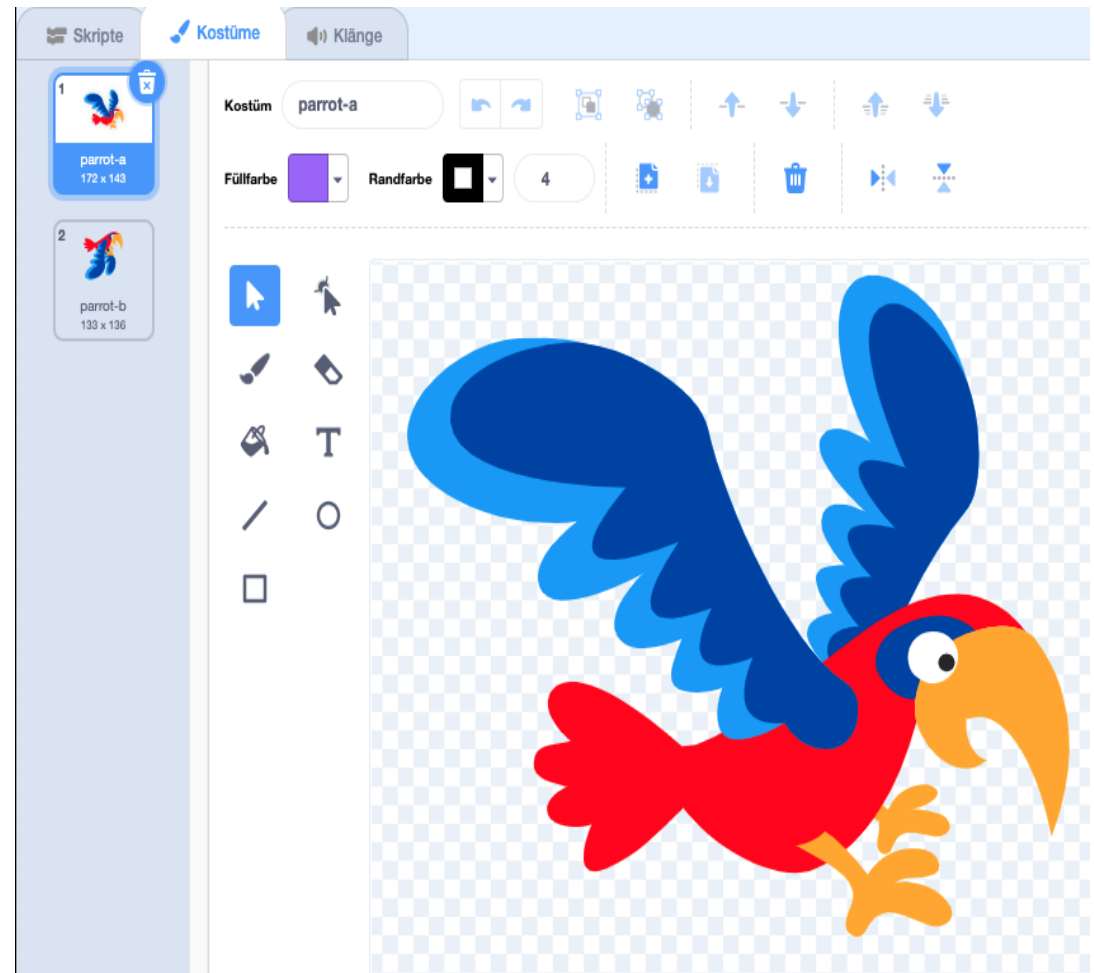
Lass uns ein Spiel erstellen

SCRATCH





- Wähle einen Vogel als Figur
- Gestalte die Hauptfigur
- Bestimme das Kostüm der Hauptfigur

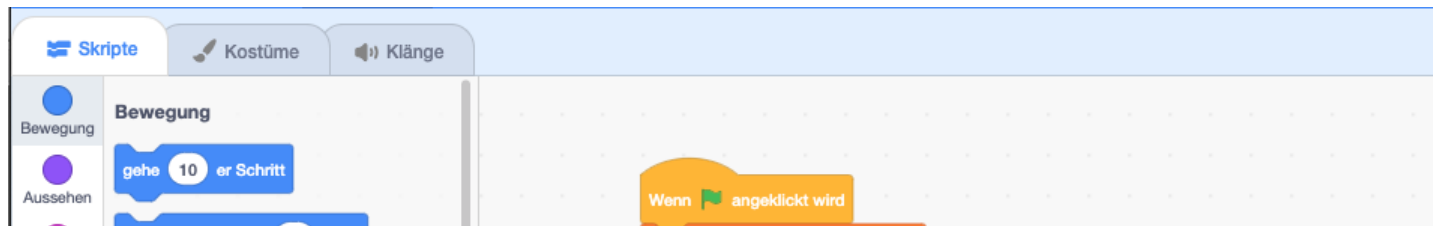




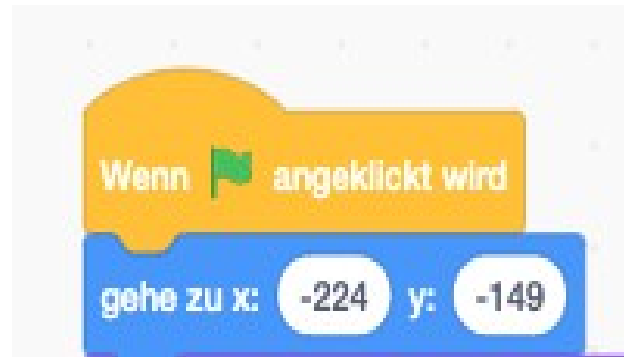
# Die Hauptfigur lernt fliegen



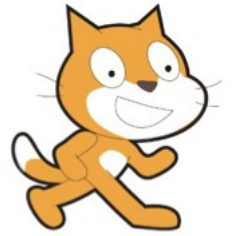
- Lege die Startposition der Hauptfigur fest



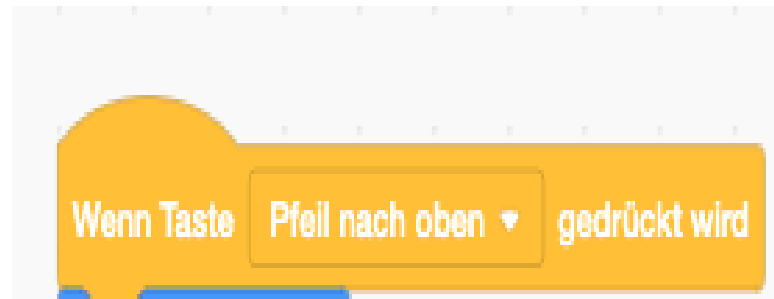
# Die Hauptfigur lernt fliegen



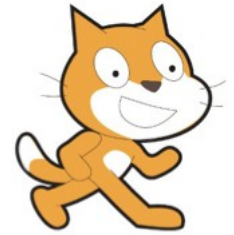
# Die Hauptfigur lernt fliegen



- Bringe der Hauptfigur das Laufen bei



# Die Hauptfigur lernt fliegen





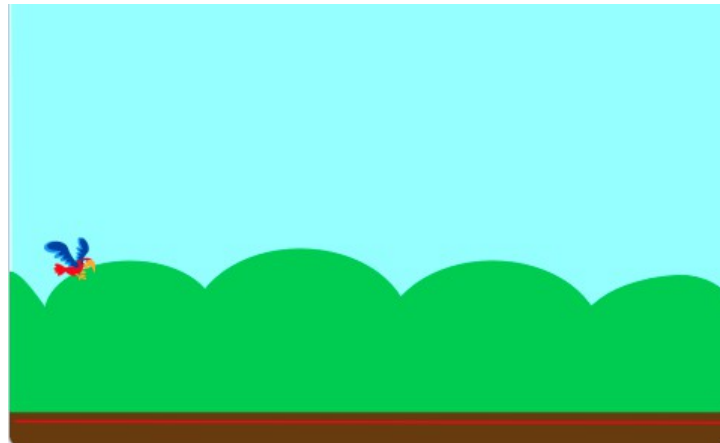
- Wir wählen einen Hintergrund
- Auf der rechten Seite findet ihr die Bühne



# Der gedachte Horizont



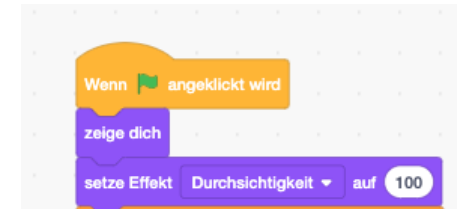
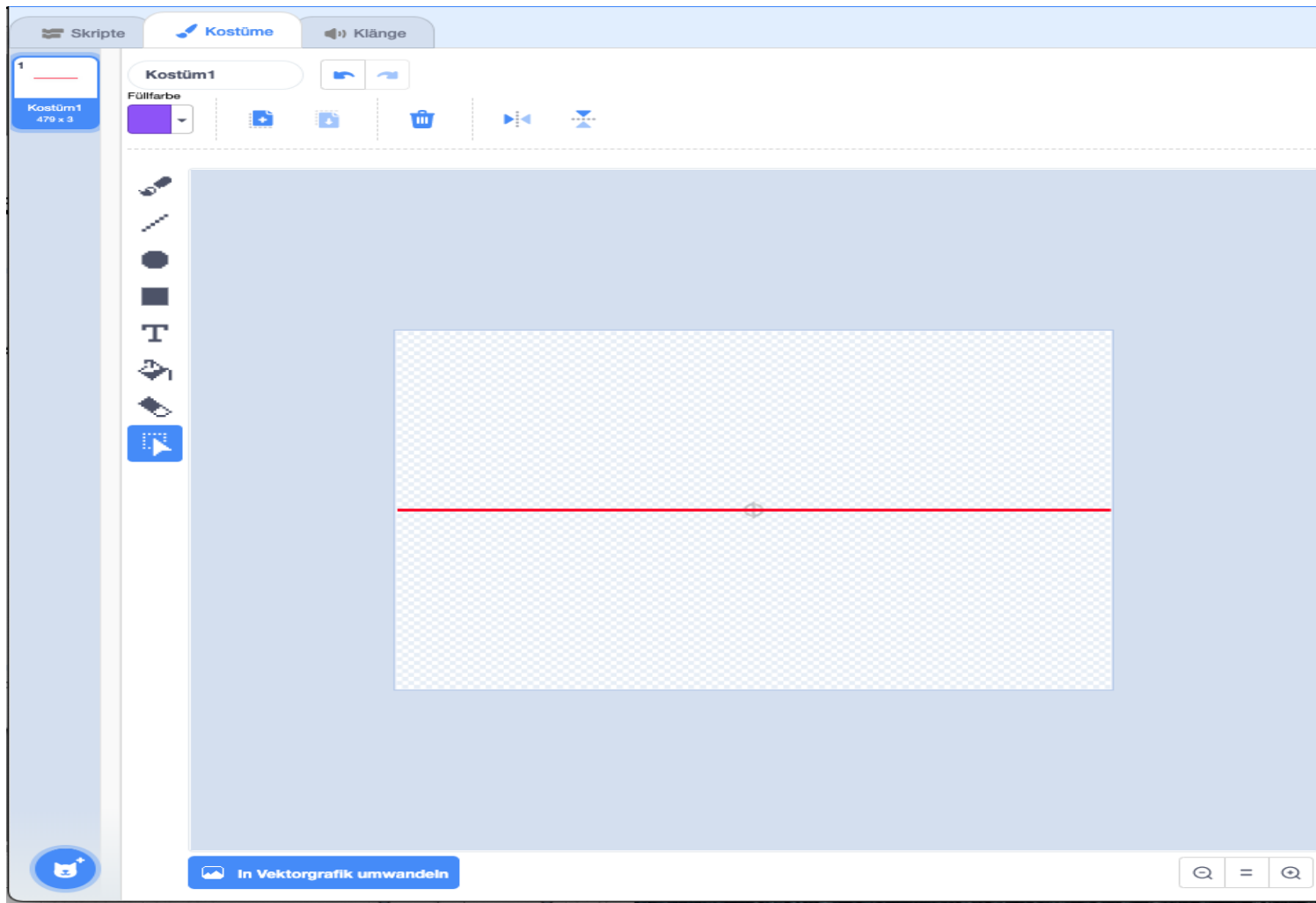
- Die Hauptfigur soll sich nur dort bewegen, wo wir es zulassen
- Sie soll nicht im Boden Fliegen können
- Dafür brauchen wir einen neue Figur ohne Kostüm und zeichnen eine rote Linie







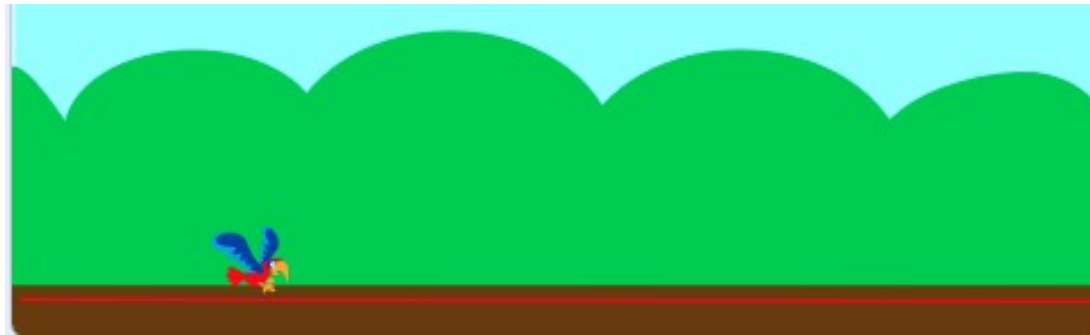
# Der gedachte Horizont



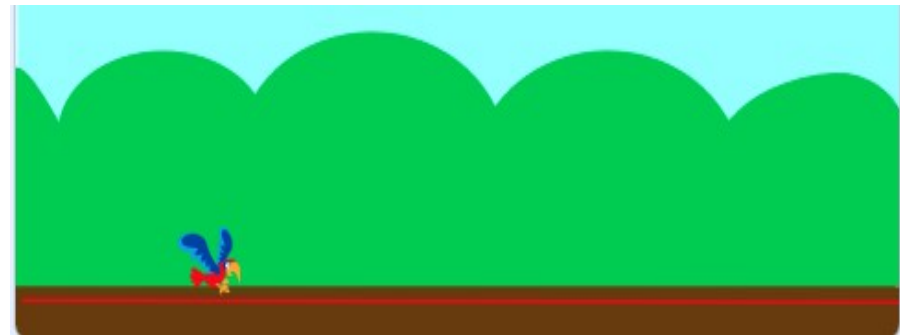
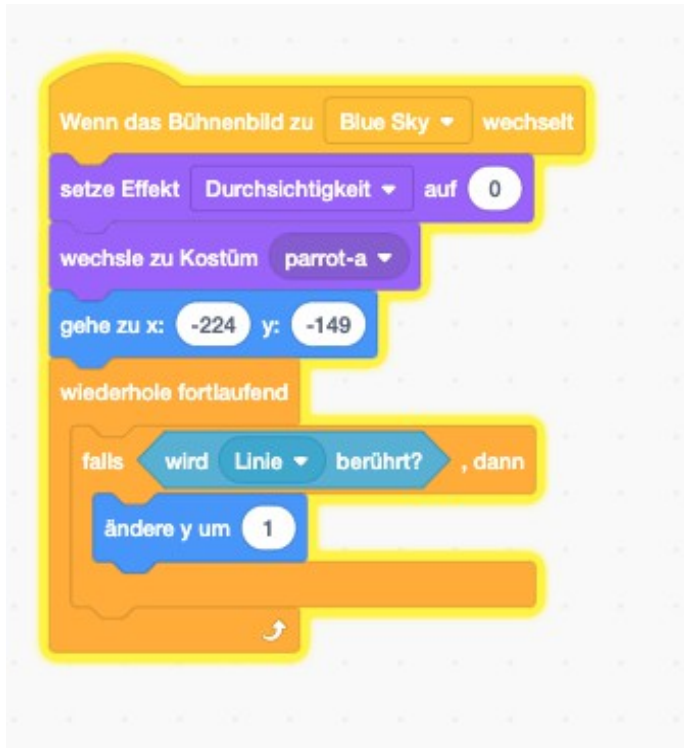
# Der gedachte Horizont



- Die Hauptfigur muss über der Line bleiben.
- Dafür müssen wir prüfen, ob die Hauptfigur die Line berührt
- Falls die Figur die Linie berührt, dann muss die y Koordinate um 2 verändert werden



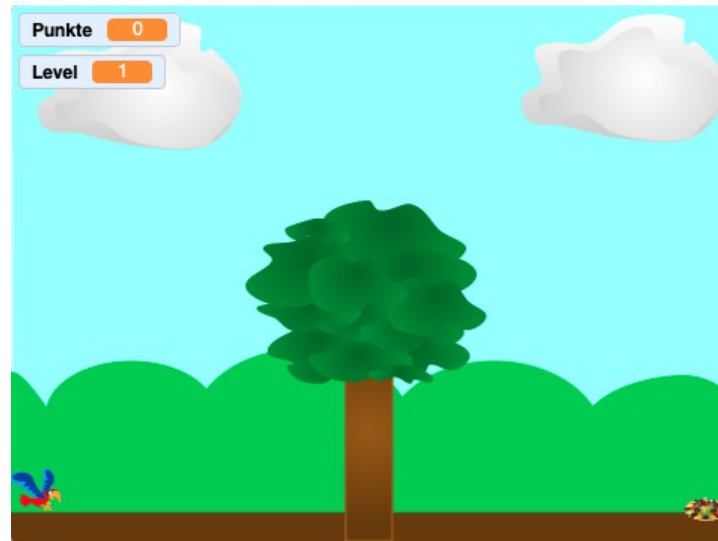
# Der gedachte Horizont



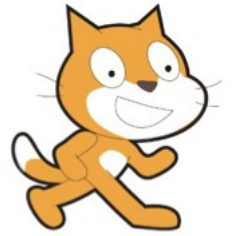
# Erstelle das erste Level



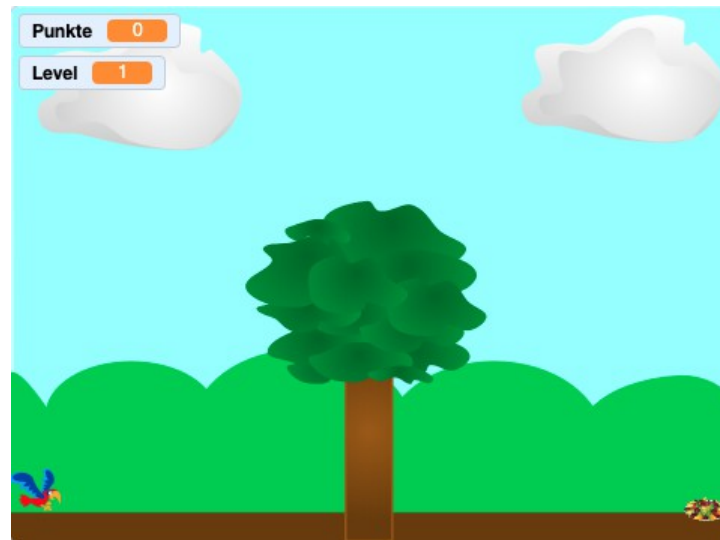
- Wenn die Hauptfigur einen Baum, Haus, Wolken, ... berührt ist das spiel vorbei



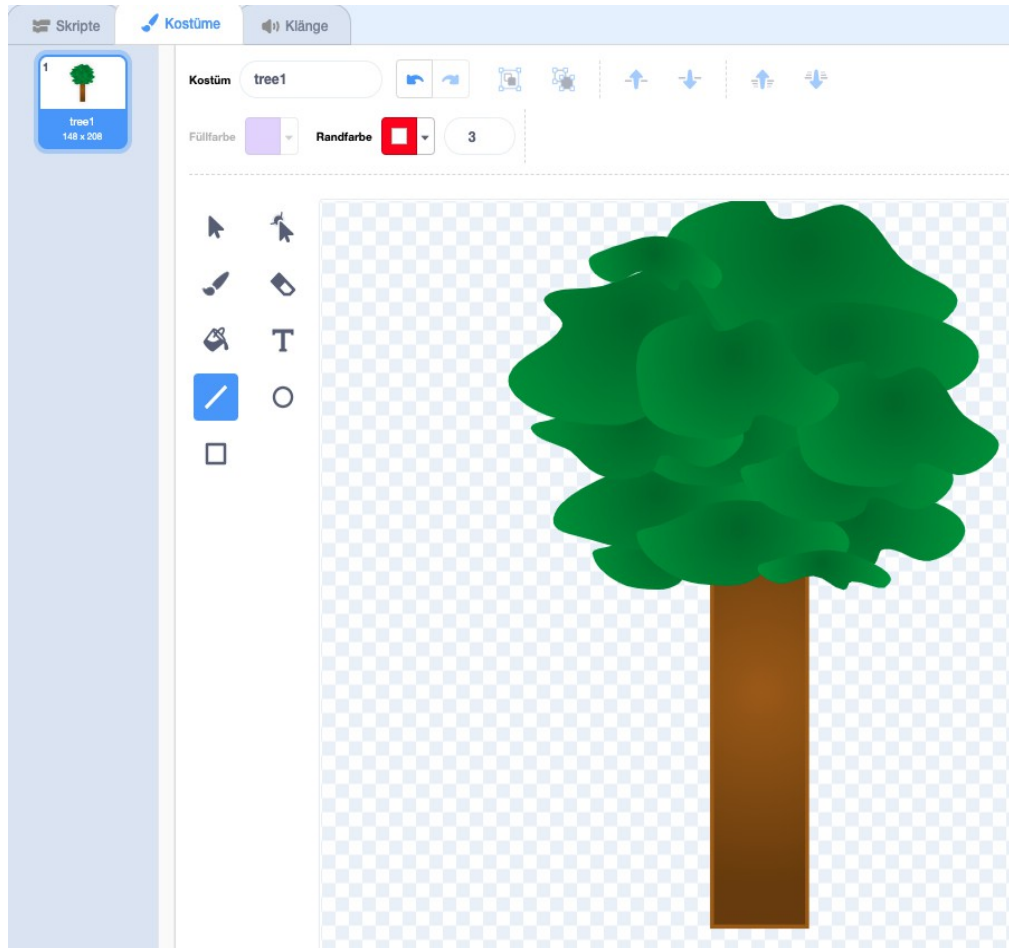
# Erstelle das erste Level



- Wähle ein Hindernis aus
- Bestimme die Position für das erste Hindernis



# Erstelle das erste Level



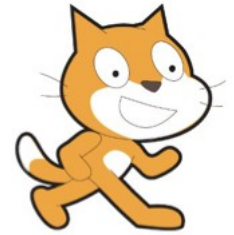


# Erstelle das erste Level



- Es soll etwas passieren, wenn die Hauptfigur das Hindernis berührt
- Lass die Figur in eine andere Richtung schauen oder sich drehen

# Erstelle das erste Level

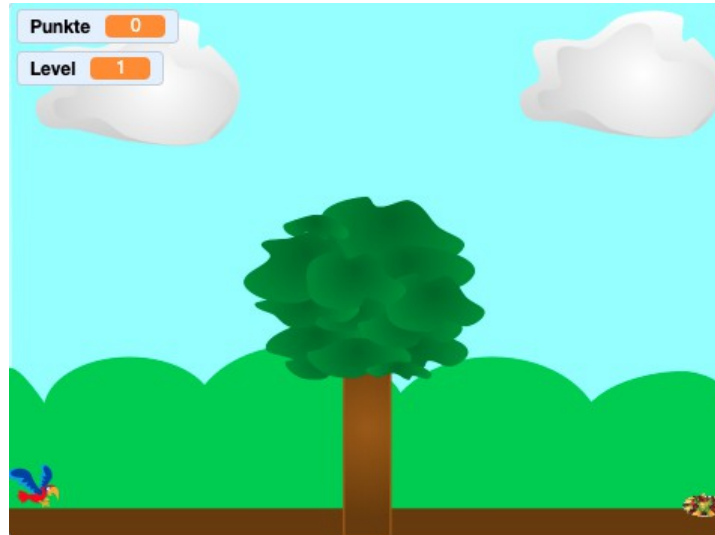




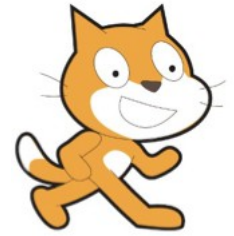
# Erstelle das erste Level



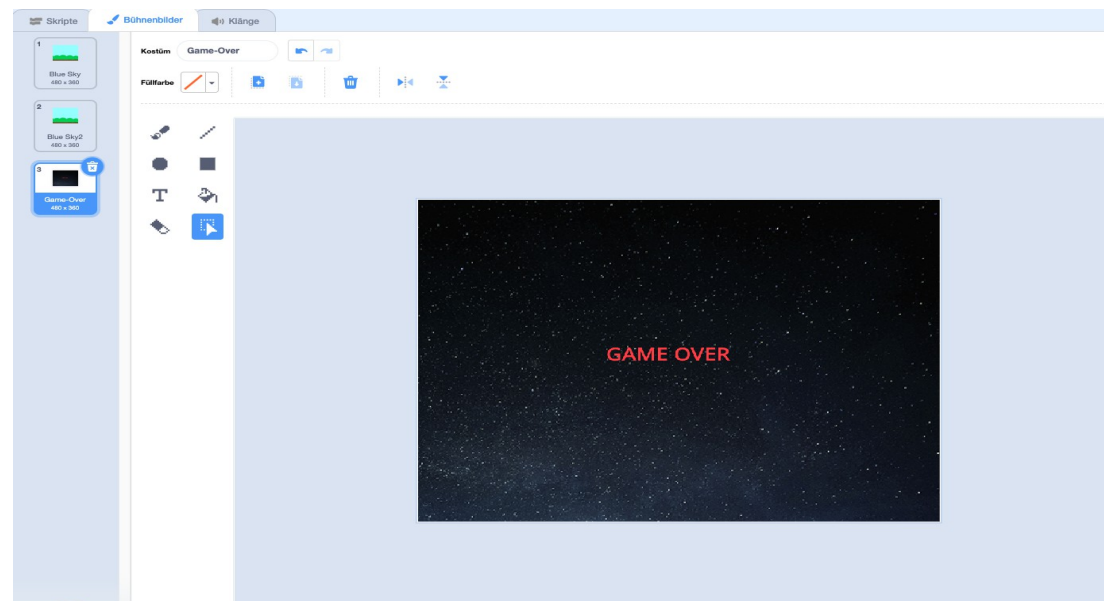
- Erstelle weitere Hindernisse, um das erste Level zu gestalten



# Erstelle das erste Level



- Zeige „Game Over“ an, wenn er ein Hindernis berührt
- Hierfür wählen wir einen neuen „Bühne“ und fügen ihr Game Over hinzu



# Erstelle das erste Level

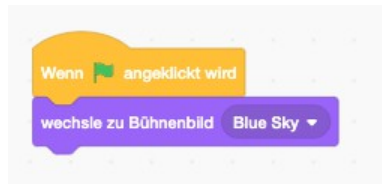


- Das Bühnenbild für das erste Level soll nachdem die „grüne Fahne“ angeklickt wurde angezeigt werden/gewechselt
- Wechsle das Bühnenbild zu „Game Over“, wenn die Figur ein Hindernis berührt (separate Prüfungen mit wechsel für jedes Hindernis)

# Erstelle das erste Level



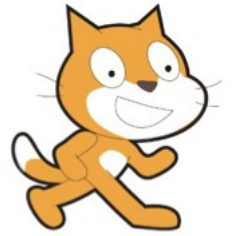
## Bühne



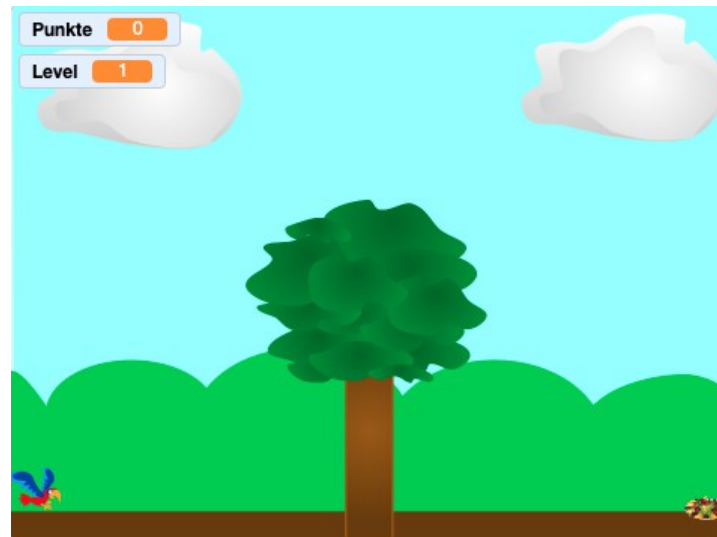
## Figur



# Erstelle das erste Level



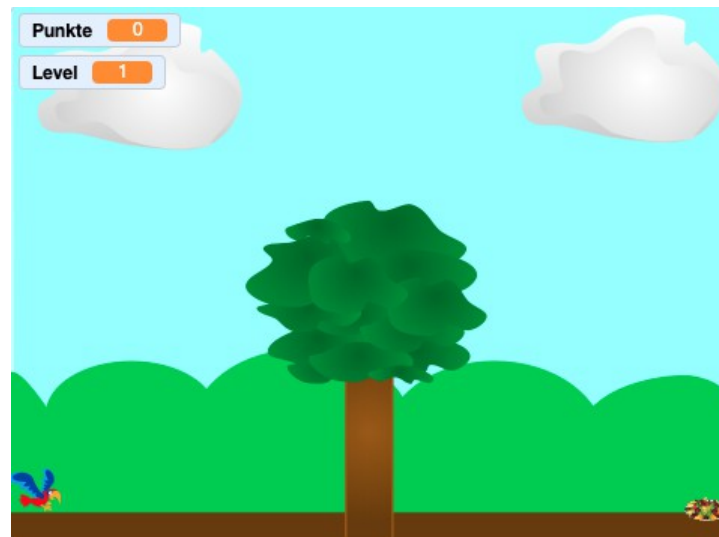
- Wähle einen Gegenstand aus, den der Vogel essen kann, um das ende des ersten Levels zu erreichen (z.B. Fruchtplatte unten rechts im Bild)



# Erstelle das erste Level



- Sobald die Figur den neu erstellten Gegenstand berührt, soll sie für 2 Sekunden „Hm, lecker!“ sagen
  - Prüfe ob die Figur den Gegenstand berührt
  - Lass die Figur etwas sagen



# Erstelle das erste Level



Figur



# Erstelle das erste Level



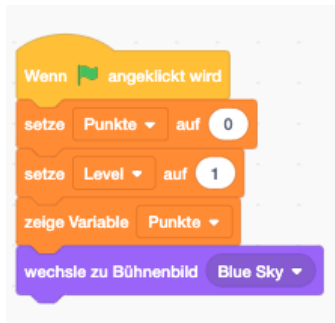
- Sobald die Figur den neu erstellten Gegenstand berührt, soll das Level um 1 erhöht werden und auch die Punkte sollen um 10 erhöht werden
  - Erstelle Variable Level
  - Erstelle Variable Punkte



# Erstelle das erste Level



## Bühne



## Figur



## Fruchtplatte





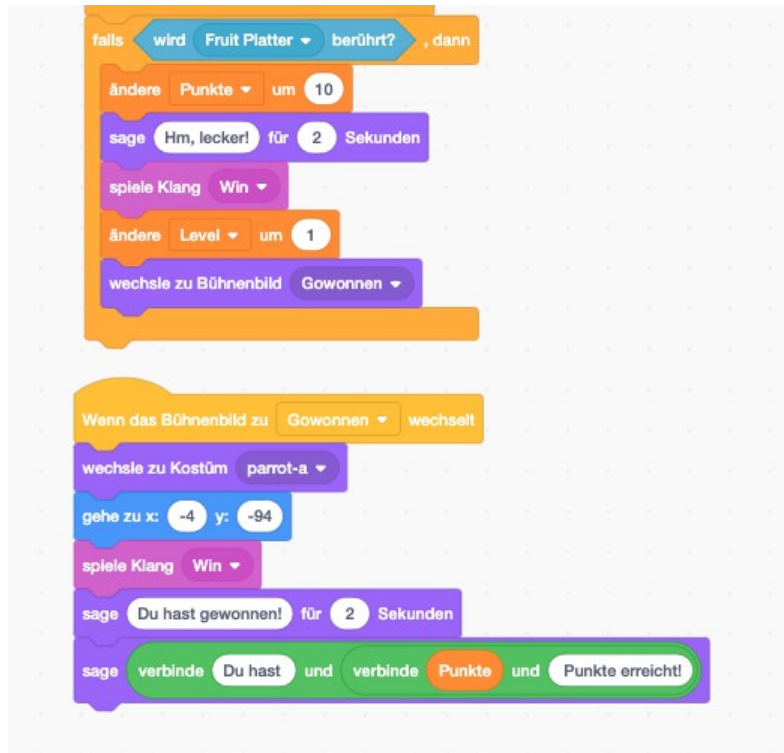
# Gewonnen



- Zeige dem Spieler an, dass er gewonnen hat
  - Ähnlich dem Game Over
  - Erstelle einen neues Bühnenbild
  - (eventuell anzeigen wie viele Punkte der Spieler geschafft hat)



Figur





- Statt zum Gewonnen Bühnenbild soll ein neues Level angezeigt werden
  - Wiederhole die Schritte für das erste Level
    - Neues Bühnenbild
    - Hindernisse
    - Früchte zum essen
  - Wechsle nach dem essen der Fruchtplatte zum neuen Level statt zu Gewonnen



## Weitere Level – eigene Blöcke (Fortgeschritten)



- Für beide Level muss geprüft werden, ob die Figur ein Hindernis berührt
  - Eigene Blöcke (ganz unten bei den Scratch-Blöcken)
  - Definiert einen eigenen Block (z.B. BerührtGegenstände)
    - Zieht die Blöcke, die Prüfen, ob ein Hindernis berührt wird darunter
    - Verwendet den neuen Block

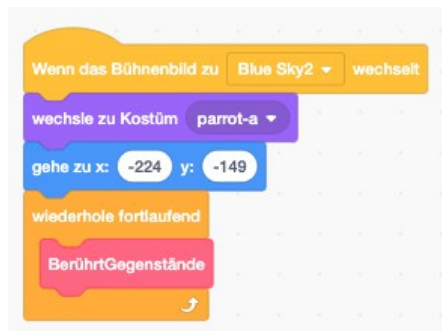
# Weitere Level – eigene Blöcke (Fortgeschritten)



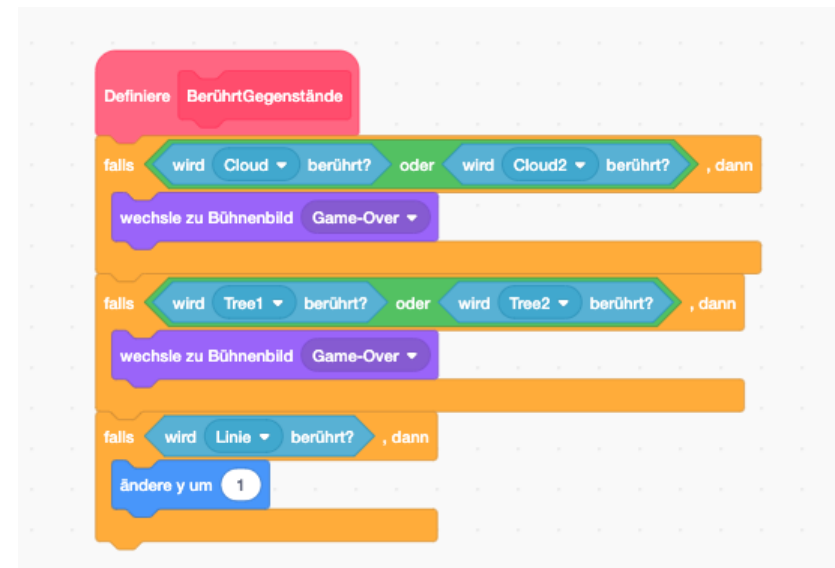
Figur – Block für Level 1



Figur – Block für Level 2



Figur – eigener Block





## Weitere Level – eigene Blöcke (Fortgeschritten)



- Erstellt einen weiteren eigenen Block für das „Essen“
  - Level erhöhen
  - Bühnenwechsel
  - Punkte erhöhen

# Weitere Level – eigene Blöcke (Fortgeschritten)



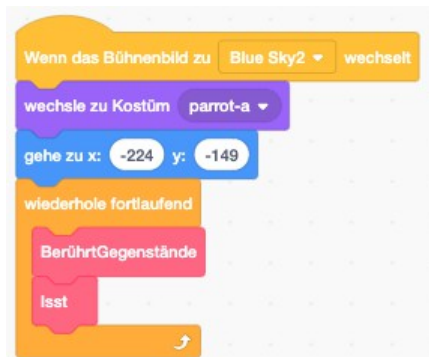
Figur – Block für Level 1



Figur – eigener Block



Figur – Block für Level 2







## Erneut spielen (Fortgeschritten)



- Erstellt einen Button um das Spiel neu zu starten
  - ohne die grüne Fahne klicken zu müssen
  - Button soll bei Game-Over/Gewonnen zu sehen sein



## Erneut spielen (Fortgeschritten)



- Hinweise:
  - Button darf nur bei Game-Over/Gewonnen sichtbar sein
  - Prüfe immer wieder, ob die Maus den Button klickt
  - Setze Level auf 1
  - Setze Punkte auf 0
  - Wechsle die Bühne zu Level 1 Bühne



# Erneut spielen (Fortgeschritten)



Button „Spielen“

