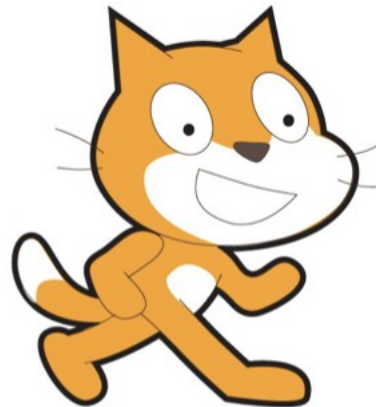
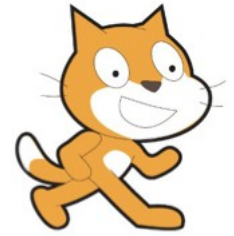




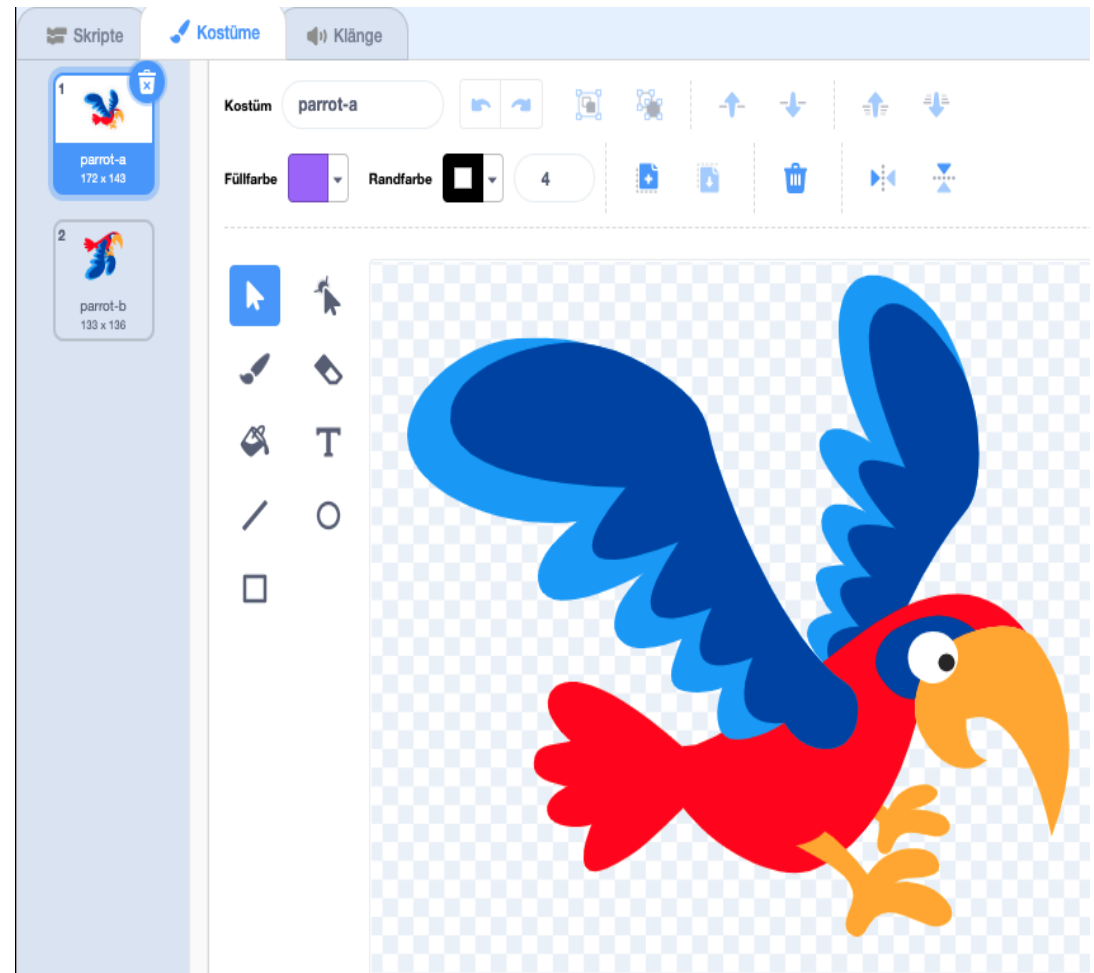
Lass uns ein Spiel erstellen

SCRATCH



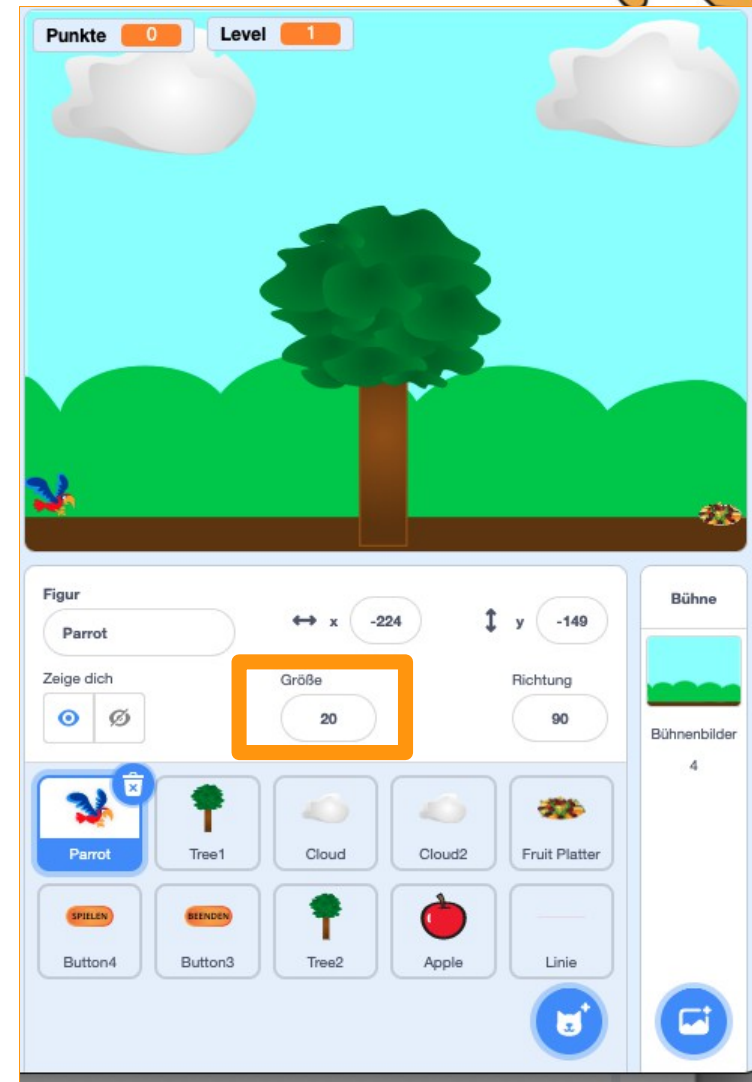


- Wähle einen Vogel als Figur
- Gestalte die Hauptfigur
- Bestimme das Kostüm
- der Hauptfigur
- Unsere Hauptfigur heißt:
Parry der hungrige Papagei



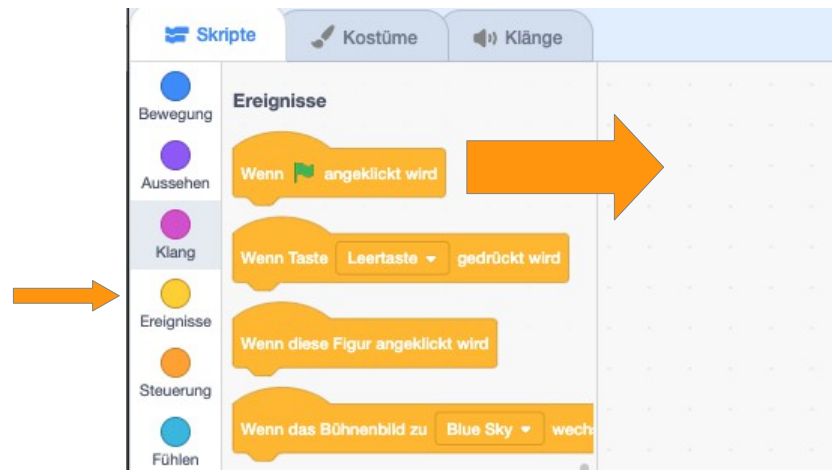


- Lege die Größe von Parry fest
- Tipp: wähle auf der rechten Seite Parry aus und wähle als Größe 20
- Was passiert wenn ihr 80 auswählt?

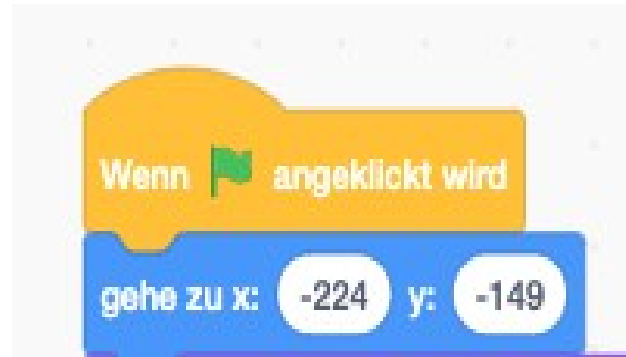
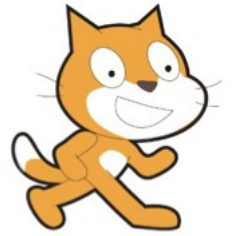


Aufgabe: Startposition von Parry

- Lege die Startposition von Parry fest
- Tipp: Suche unter „Ereignisse“ auf der linken Seite den Startblock und zieh ihn in die Mitte (Wie im Bild dargestellt)



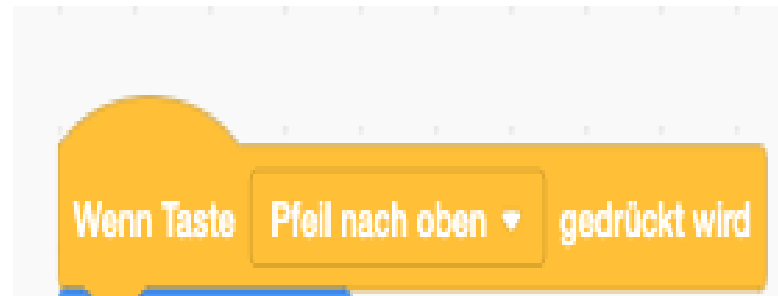
Aufgabe: Startposition von Parry (Lösung)



Die Parry lernt fliegen



- Bringe Parry das Fliegen bei
- Wähle hierfür 4 Tasten aus (wir nehmen die Pfeil-Tasten)
- Tipp: ändere die y oder x Koordinate um 10 wenn die Taste gedrückt wird
- Tipp: für eine Flieganimation kannst du zwischen den 2 Kostümen von Parry wechseln



Die Parry lernt fliegen (Lösung)





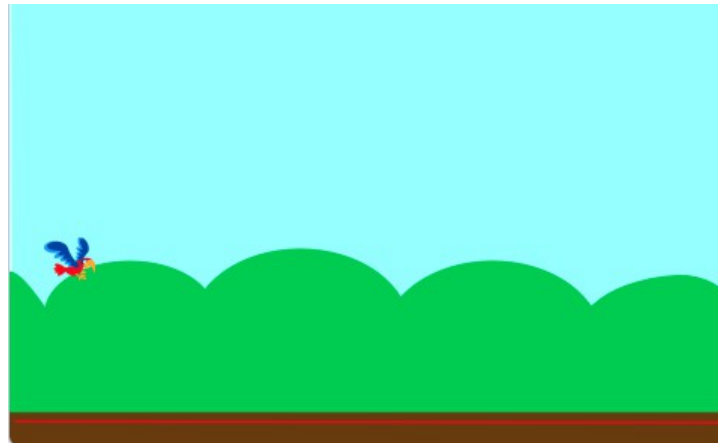
- Wählt einen Hintergrund
- Auf der rechten Seite findest du die Bühne



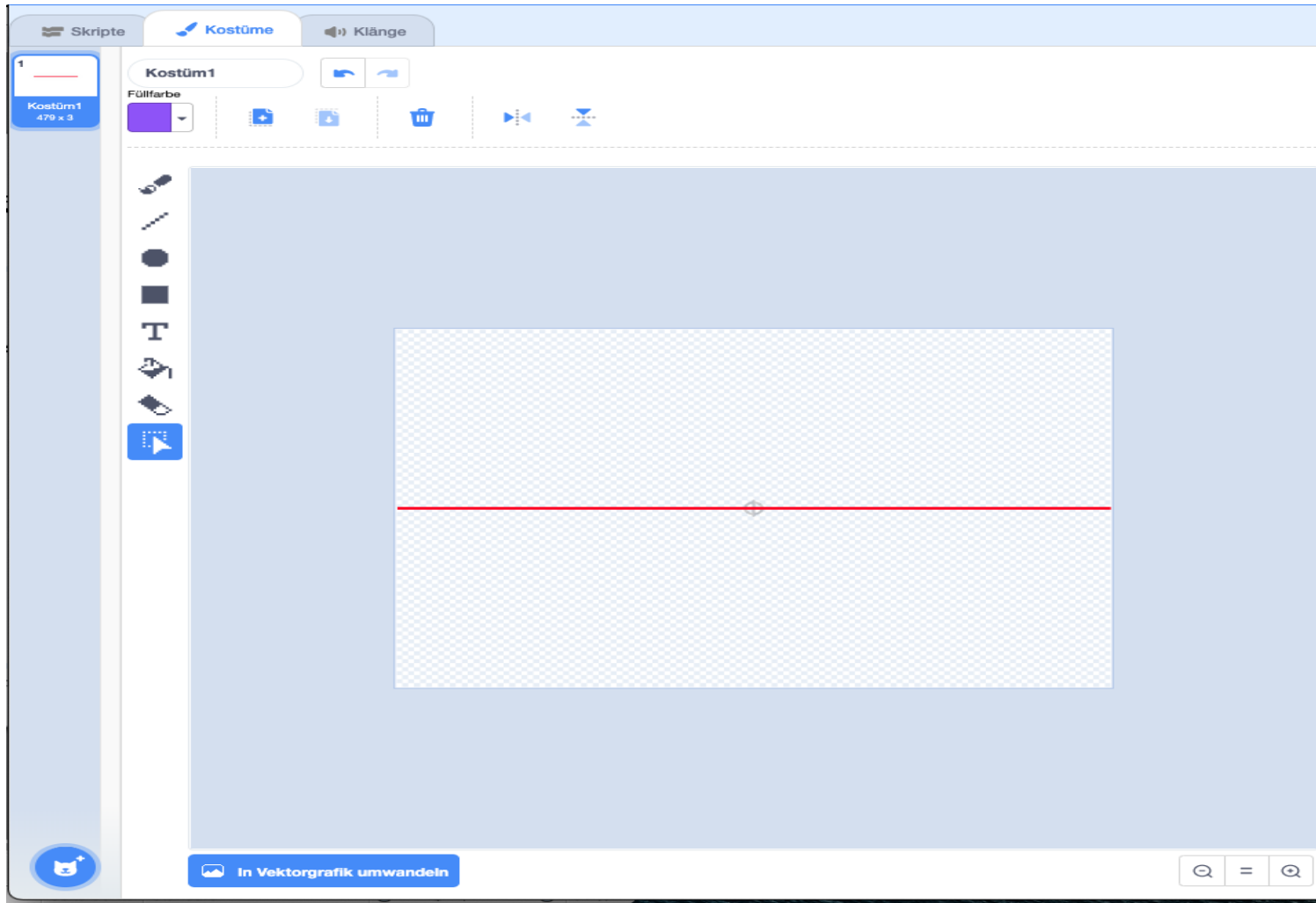
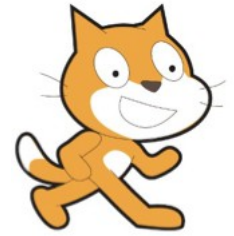
Der gedachte Horizont



- Parry soll sich nur dort bewegen, wo du es zulässt, er soll nicht im Boden Fliegen können
- Tipp: Dafür brauchst du einen neue Figur ohne Kostüm und zeichne eine rote Linie
- Tipp: du kannst die Durchsichtigkeit der Linie ändern, damit sie nicht sichtbar ist



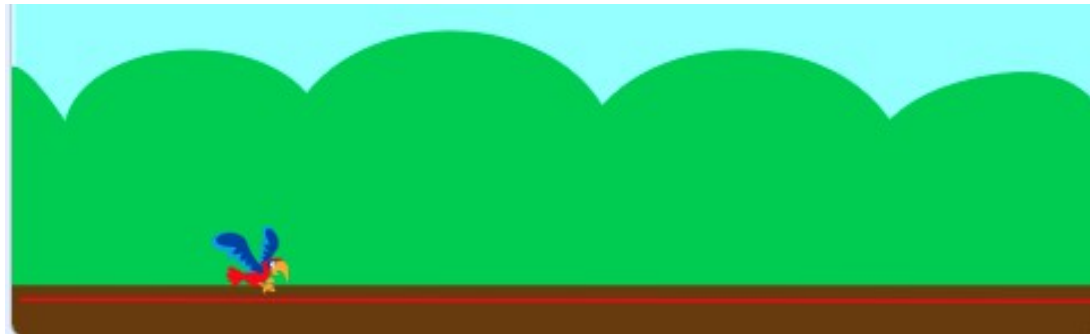
Der gedachte Horizont (Lösung)



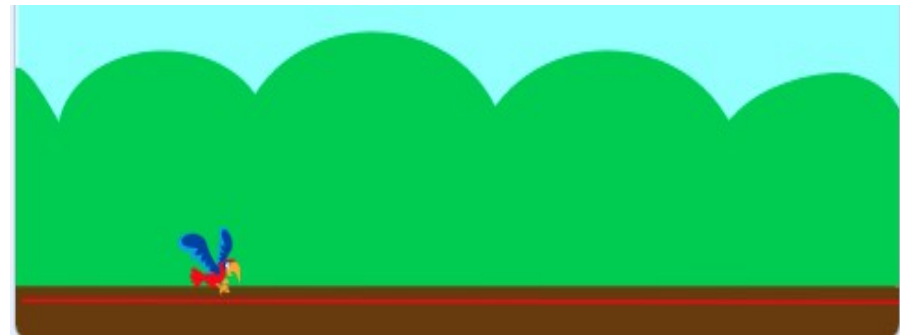
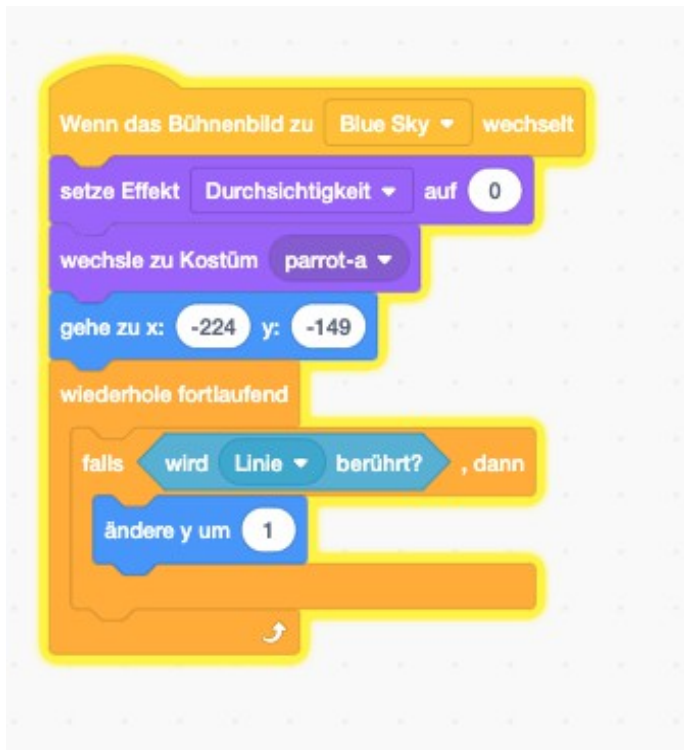
Der gedachte Horizont



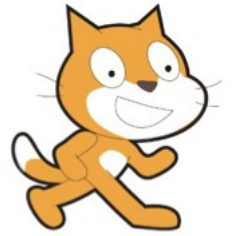
- Parrot muss über der Line bleiben.
- Dafür musst du prüfen, ob Parrot die Line berührt
- Tipp: Falls Parrot die Linie berührt, dann muss die y Koordinate um 1 verändert werden



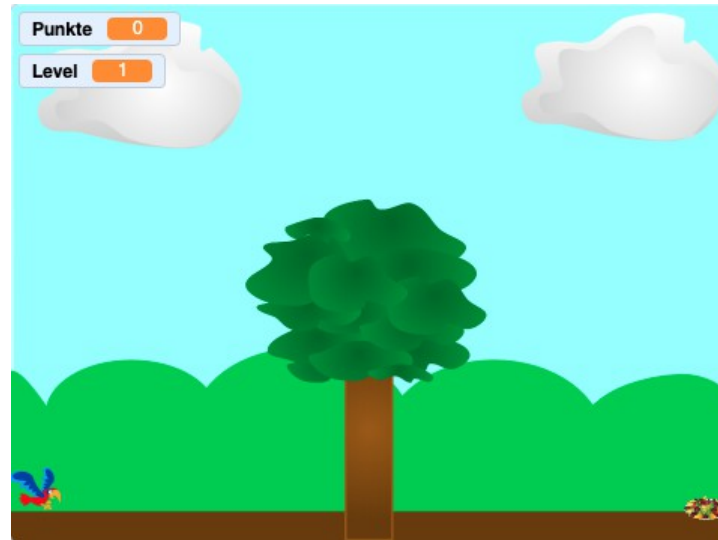
Der gedachte Horizont (Lösung)



Erstelle das erste Level



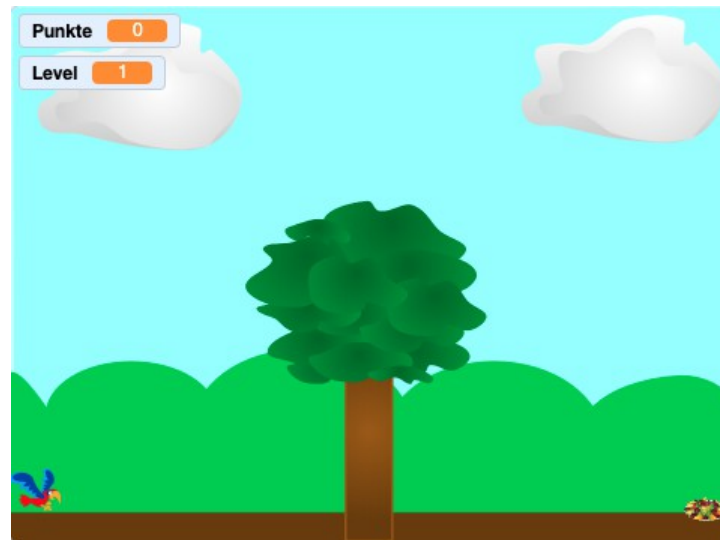
- Wenn Parrot einen Baum, Haus, Wolken, ... berührt ist das Spiel vorbei



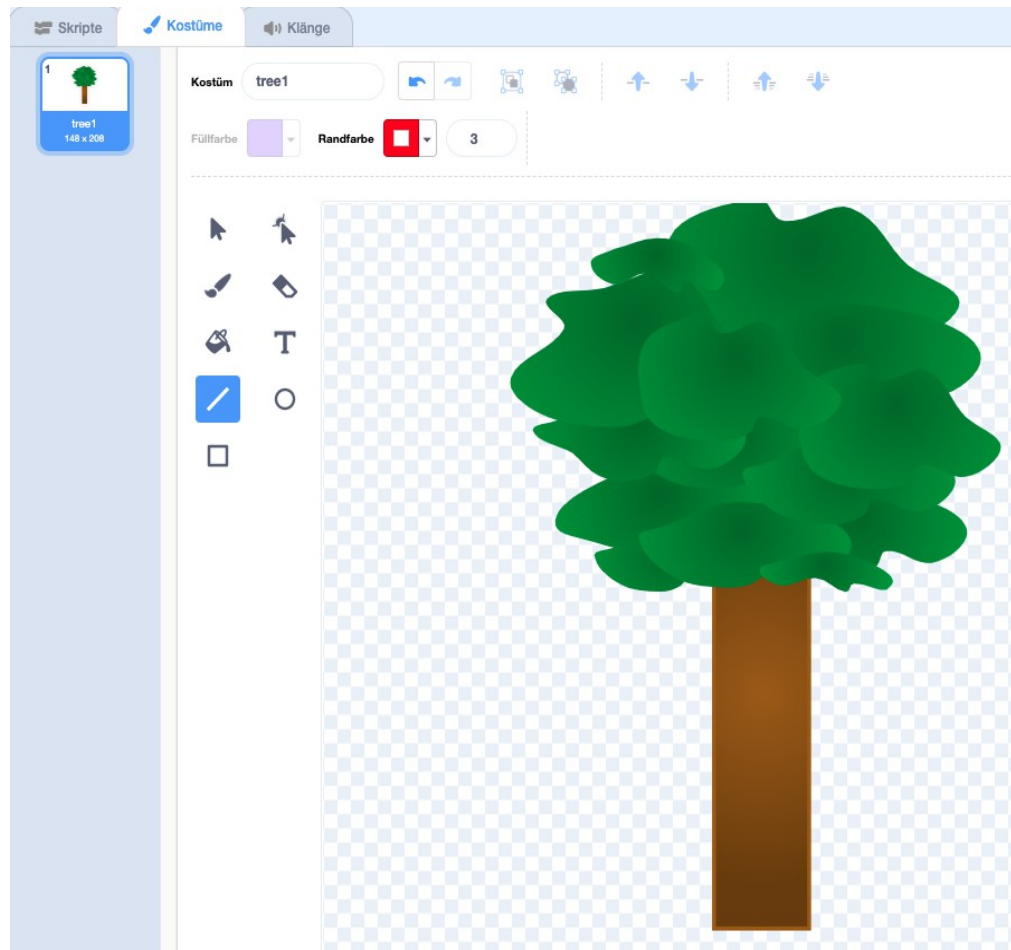
Erstelle das erste Level



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



Erstelle das erste Level (Lösung)





Erstelle das erste Level



- Es soll etwas passieren, wenn Parry den Baum berührt
- Lass Parry in eine andere Richtung schauen oder sich drehen

Erstelle das erste Level (Lösung)





Erstelle das erste Level (Optional)



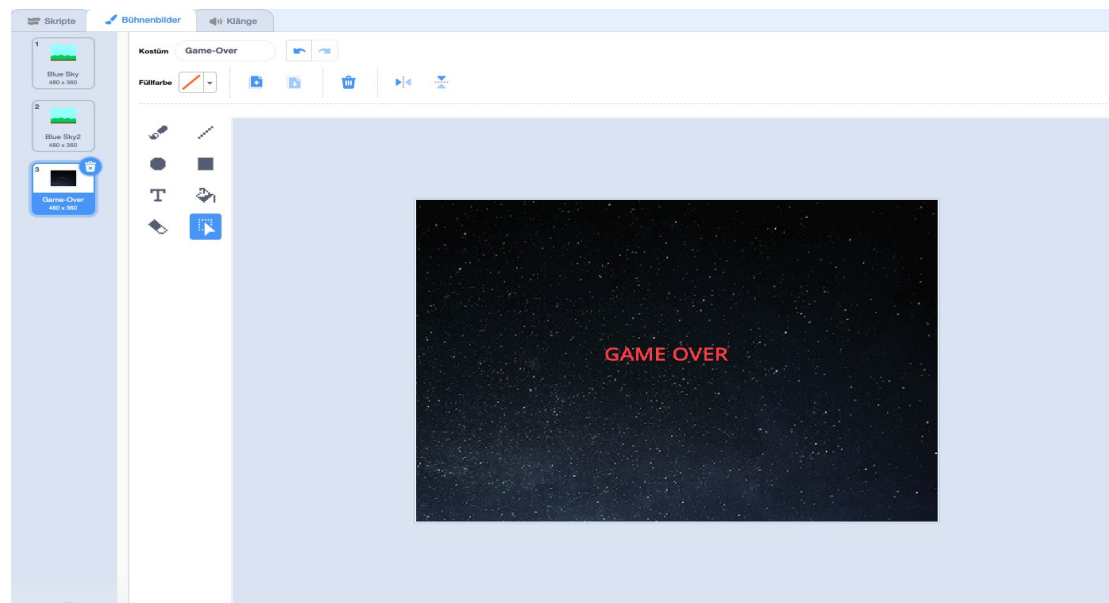
- Erstelle weitere Hindernisse, um das erste Level zu gestalten



Erstelle das erste Level



- Zeige „Game Over“ an, wenn Parry ein Hindernis berührt
- Tipp: Hierfür wählst du eine neue „Bühne“ und fügen ihr Game Over hinzu

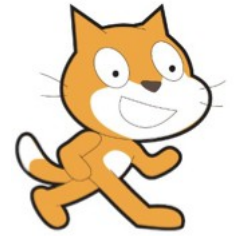


Erstelle das erste Level

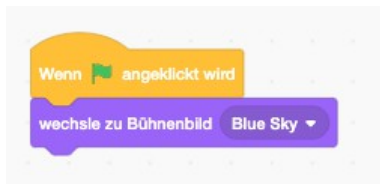


- Das Bühnenbild für das erste Level soll nachdem die „grüne Fahne“ angeklickt wurde angezeigt werden/gewechselt
- Tipp: wechsle das Bühnenbild zu „Game Over“, wenn Parry ein Hindernis berührt (separate Prüfungen mit wechsel für jedes Hindernis)

Erstelle das erste Level (Lösung)



Bühne



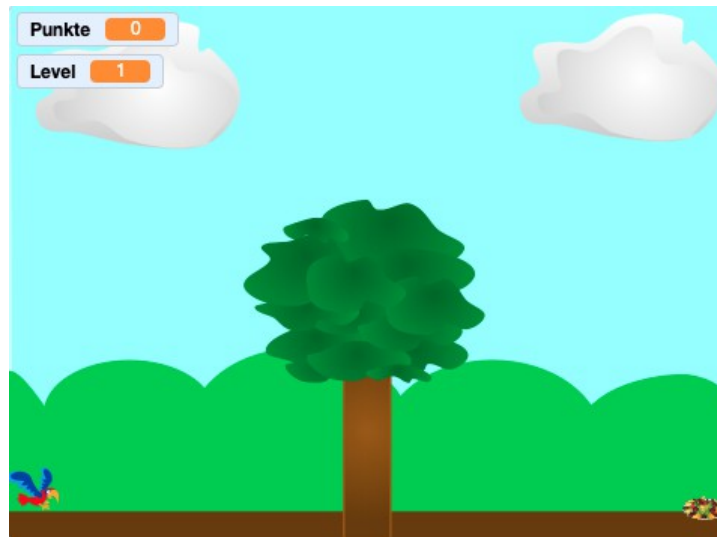
Parry



Erstelle das erste Level



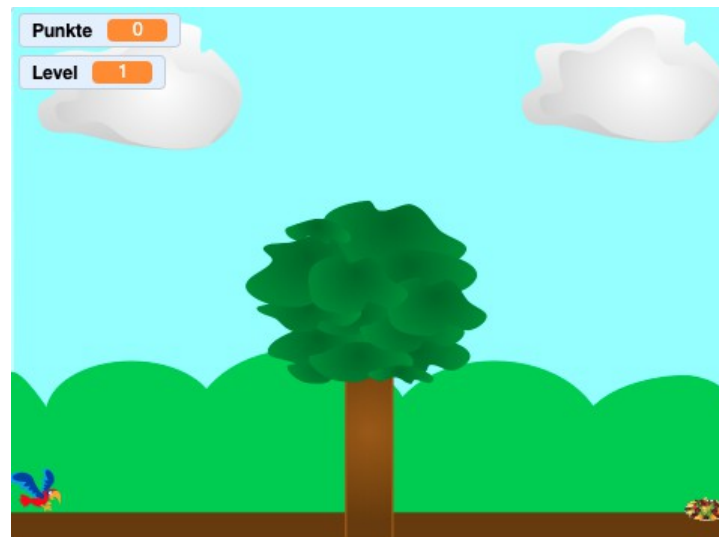
- Wähle einen Gegenstand aus, den Parry essen kann, um das Ende des ersten Levels zu erreichen (z.B. Fruchtplatte unten rechts im Bild)



Erstelle das erste Level



- Sobald Parry das Essen berührt, soll Parry für 2 Sekunden „Hm, lecker!“ sagen
- Tipp: Prüfe ob Parry das Essen berührt
- Tipp: Lass Parry etwas sagen



Erstelle das erste Level (Lösung)



Parry

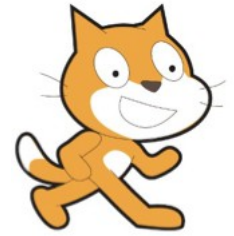


Erstelle das erste Level

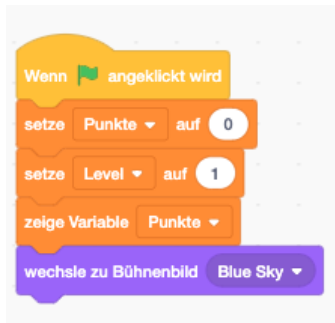


- Sobald Parry das Essen berührt, soll das Level um 1 und die Punkte um 10 erhöht werden
- Tipp:
 - Erstelle Variable Level
 - Erstelle Variable Punkte
 - setze Level beim Start auf 1
 - setze Punkte beim Start auf 0

Erstelle das erste Level



Bühne



Parry



Fruchtplatte





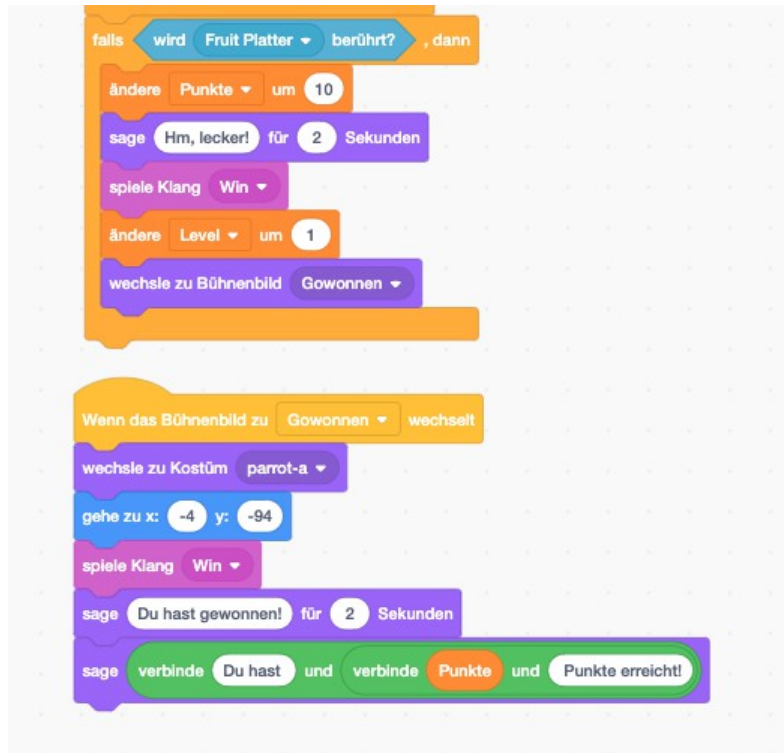
Gewonnen

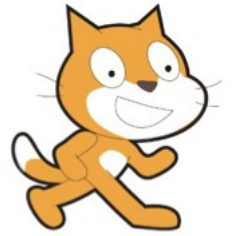


- Zeige dem Spieler an, dass er gewonnen hat
- Tipp:
 - Ähnlich dem Game Over
 - Erstelle einen neues Bühnenbild
 - (eventuell anzeigen wie viele Punkte der Spieler geschafft hat)



Parry





- Statt dem 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 nächsten Level statt zu Gewonnen



Fortgeschritten



Glückwunsch du hast alle Grundlagen für das Spiel gemeistert!



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)



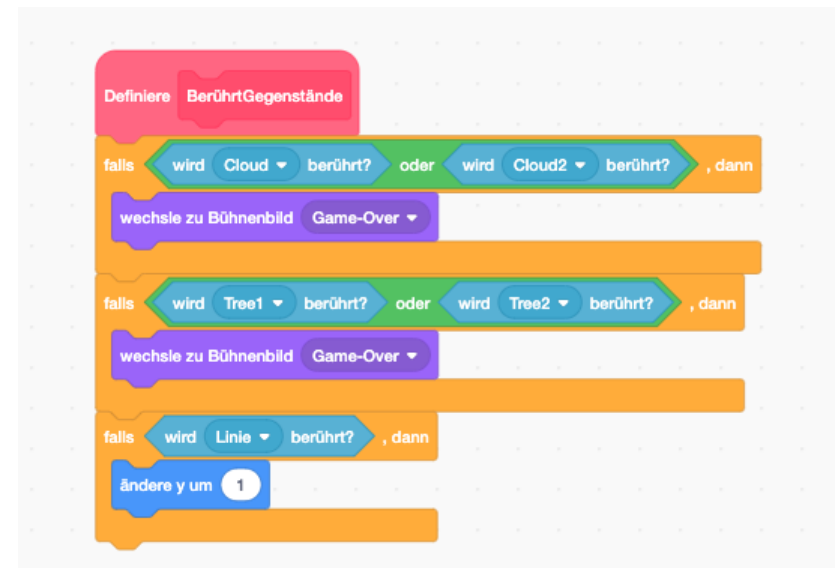
Parry – Block für Level 1



Parry – Block für Level 2



Parry – eigener Block



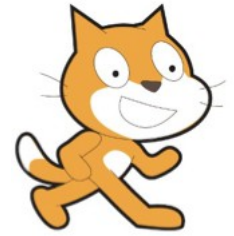


Weitere Level – eigene Blöcke (Fortgeschritten)



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

Weitere Level – eigene Blöcke (Fortgeschritten)



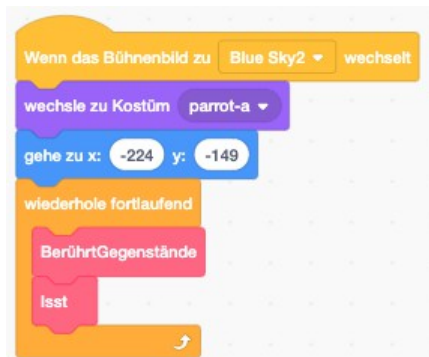
Parry – Block für Level 1



Parry – eigener Block



Parry – 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)



- Tipp:
 - 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“

