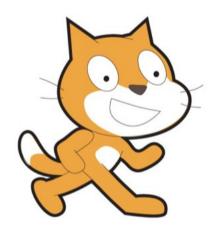


Lass uns ein Spiel erstellen



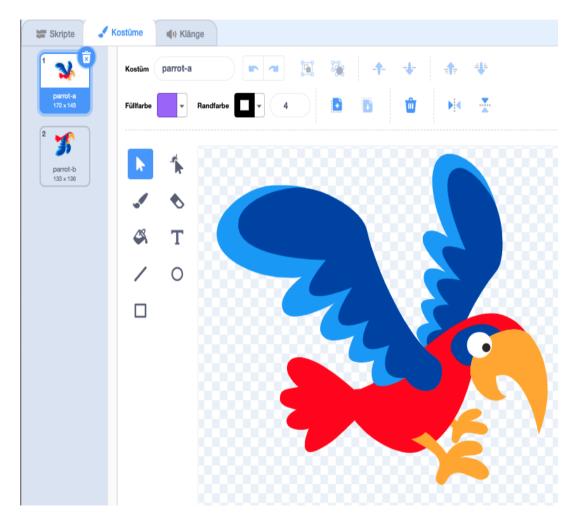








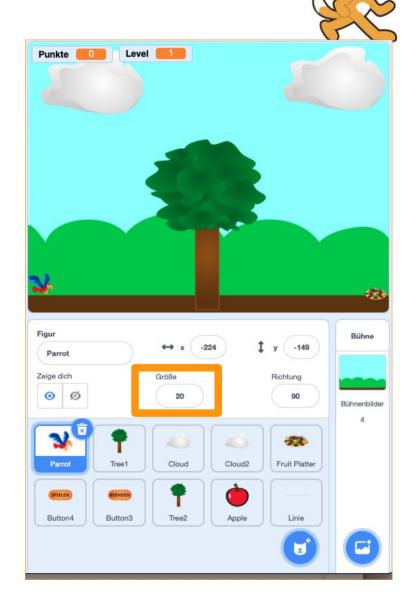
- Wähle einen Vogel als Figur
- Gestalte die Hauptfigur
- Bestimme das Kostüm
- der Hauptfigur
- Unsere Hauptfigur heißt: Parry der hungrige Papagei







- 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)



```
Wenn angeklickt wird

gehe zu x: -224 y: -149
```

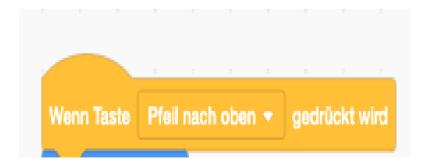




Die Parry lernt fliegen



- 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)



Wenn Taste Pfeil nach oben ▼ gedrückt wird	Wenn Taste
åndere y um 10	ändere y um -10
vechsle zu Kostüm parrot-b ▼	wechsle zu Kostüm parrot-b ▼
varte 0.1 Sekunden	warte 0.1 Sekunden
vechsle zu Kostüm parrot-a ▼	wechsle zu Kostüm parrot-a ▼
Wenn Taste Dfeil nach links - gedrückt wird	Wann Testa Diail nach rechts a gedrückt wird
	Wenn Taste Pfeil nach rechts ▼ gedrückt wird
ändere x um -10	Wenn Taste Pfeil nach rechts ▼ gedrückt wird ändere x um 10 wechsle zu Kostüm parrot-b ▼
ändere x um -10	ändere x um 10

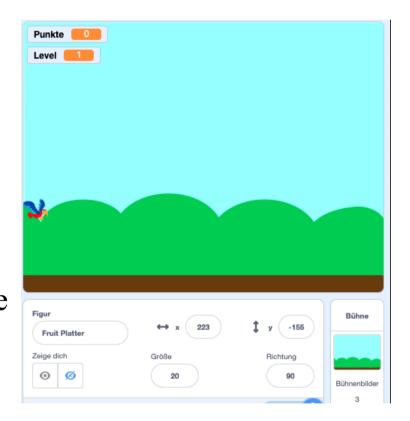




Die Bühne



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



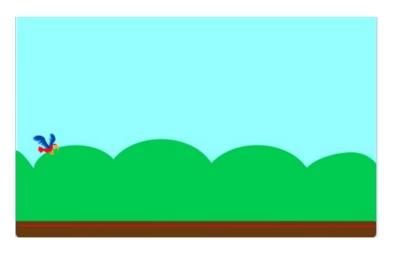




Der gedachte Horizont



- 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

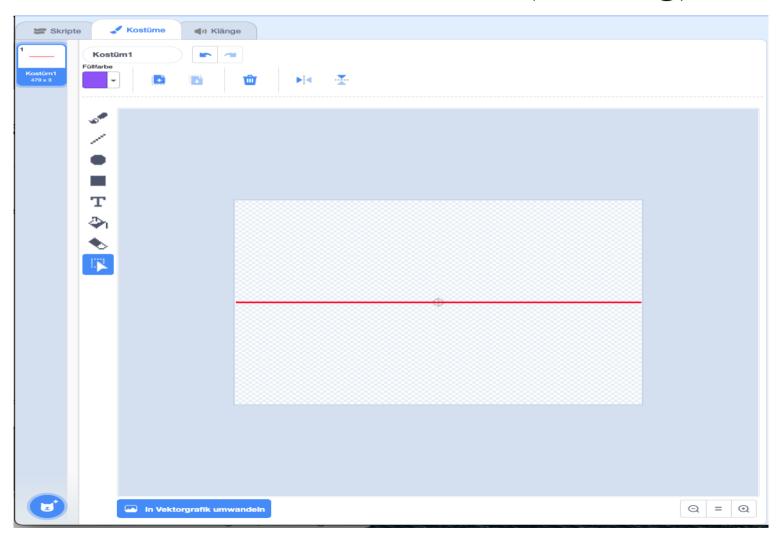






Der gedachte Horizont (Lösung)







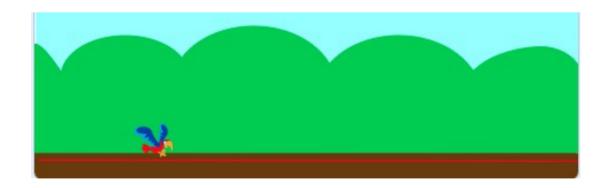




Der gedachte Horizont



- 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







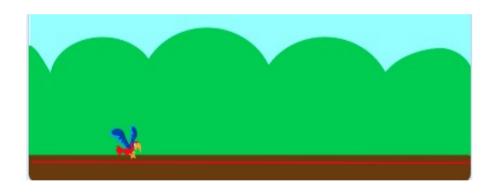
Der gedachte Horizont (Lösung)



```
Wenn das Bühnenbild zu Blue Sky vechselt

setze Effekt Durchsichtigkeit vauf 0

wechsle zu Kostüm parrot-a vechsle zu kostüm parr
```









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

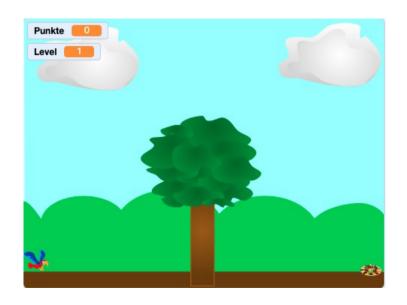








- Wähle ein Hindernis aus
- Bestimme die Position für das erste Hindernis

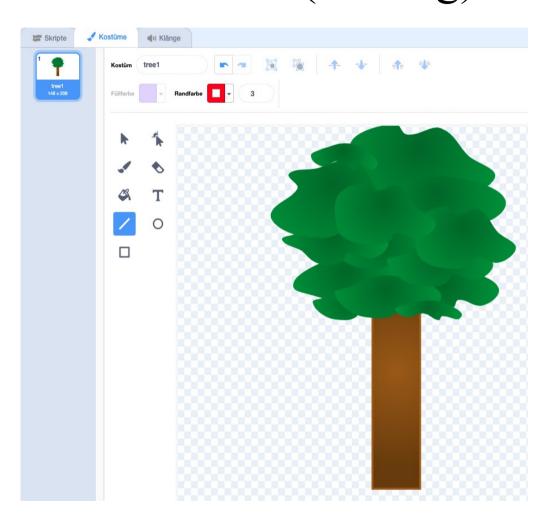






Erstelle das erste Level (Lösung)













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





Erstelle das erste Level (Lösung)



```
Wenn das Bühnenbild zu Blue Sky ▼
           Durchsichtigkeit ▼ auf 0
wechsle zu Kostüm parrot-a -
gehe zu x: (-224) y:
wiederhole fortlaufend
        wird Linie ▼
                      berührt?
   ändere y um 1
        wird Tree1 ▼ berührt?
                                  . dann
   drehe dich 5 um 15
                          Grad
```

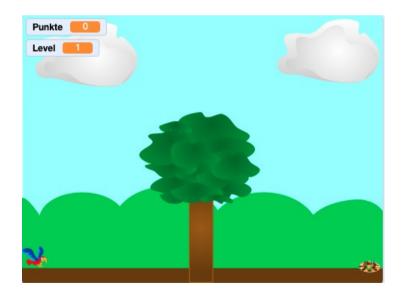




Erstelle das erste Level (Optional)



• Erstelle weitere Hindernisse, um das erste Level zu gestalten

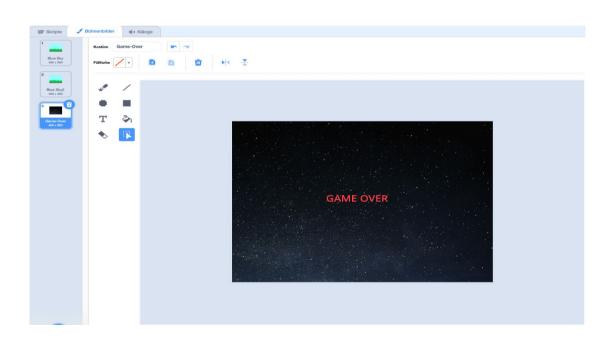








- Zeige "Game Over" an, wenn Parry ein Hindernis berührt
- Tipp: Hierfür wählst du eine neue "Bühne" und fügen ihr Game Over hinzu









- 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

```
Wenn angeklickt wird
wechsle zu Bühnenbild Blue Sky ▼
```

Parry

```
Wenn das Bühnenbild zu Blue Sky wechselt

setze Effekt Durchsichtigkeit auf 0

wechsle zu Kostüm parrot-a gehe zu x: -224 y: -149

wiederhole fortlaufend

falls wird Linie berührt?, dann

ändere y um 1

falls wird Tree1 berührt?, dann

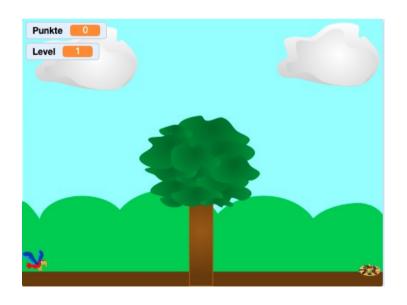
wechsle zu Bühnenbild Game-Over
```







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









• 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

```
falls wird Fruit Platter • berührt? , dann sage Hm, lecker! für 2 Sekunden spiele Klang Win •
```







- 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







Bühne

```
Wenn angeklickt wird

setze Punkte → auf 0

setze Level → auf 1

zeige Variable Punkte →

wechsle zu Bühnenbild Blue Sky →
```

Fruchtplatte



Parry

```
falls wird Fruit Platter v berührt? , dann

ändere Punkte v um 10

sage Hm, leckerl für 2 Sekunden

spiele Klang Win v

ändere Level v um 1

wechsle zu Bühnenbild Blue Sky2 v
```







- 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

```
alls wird Fruit Platter - berührt? , dann
  sage Hm, lecker! für 2 Sekunden
  spiele Klang Win ▼
   wechsle zu Bühnenbild Gowonnen 🕶
wechsie zu Kostům parrot-a 🕶
spiele Klang Win ▼
sage Du hast gewonnen! für 2 Sekunden
      verbinde Du hast und verbinde Punkte und Punkte erreicht!
```





Weitere Level



- 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

```
Definiere BerührtGegenstände

falls wird Cloud ▼ berührt? oder wird Cloud2 ▼ berührt? , dann

wechsle zu Bühnenbild Game-Over ▼

falls wird Tree1 ▼ berührt? oder wird Tree2 ▼ berührt? , dann

wechsle zu Bühnenbild Game-Over ▼

falls wird Linie ▼ berührt? , dann

ändere y um 1
```





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





Weitere Level – eigene Blöcke (Fortgeschritten)



Parry – Block für Level 1



Parry – Block für Level 2



Parry – eigener Block

```
Definiere Isst

falls wird Fruit Platter v berührt?, dann

åndere Punkte v um 10

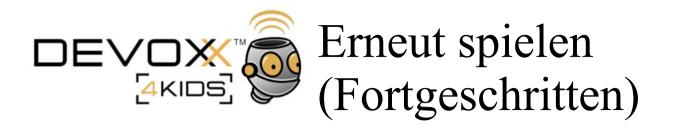
sage Hm, lecker! für 2 Sekunden

spiele Klang Win v

åndere Level v um 1

wechsle zu Bühnenbild Blue Sky2 v
```







- 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







• 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







```
wechsle zu Kostüm button2-a
                                                                         wechsle zu Kostüm button2-a
                                           Maustaste gedrückt?
```

