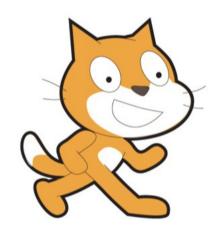


Lass uns ein Spiel erstellen





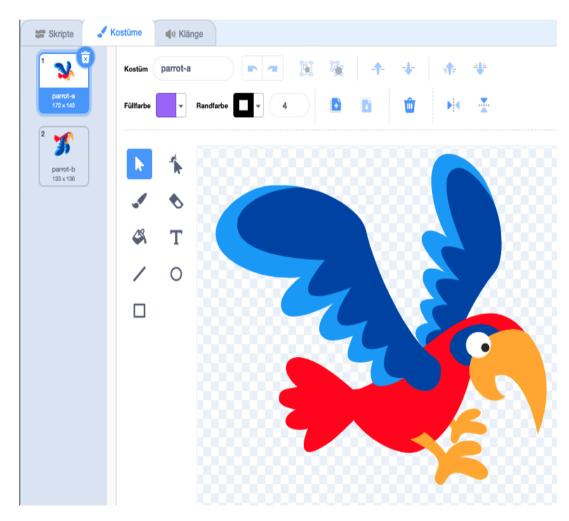




Die Hauptfigur



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

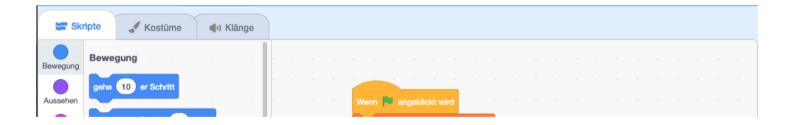








• Lege die Startposition der Hauptfigur fest









```
Wenn angeklickt wird

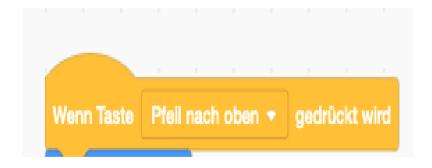
gehe zu x: -224 y: -149
```







• Bringe der Hauptfigur das Laufen bei









Venn Taste Pfeil nach oben ▼ gedrückt wird	Wenn Taste
indere y um 10	ändere y um -10
echsle zu Kostüm parrot-b ▼	wechsle zu Kostüm parrot-b ▼
arte 0.1 Sekunden	warte 0.1 Sekunden
rechsle zu Kostüm parrot-a ▼	wechsle zu Kostüm parrot-a ▼
Wenn Taste Pfeil nach links ▼ gedrückt wird	Wenn Taste
	Wenn Taste Pfeil nach rechts ▼ gedrückt wird
ändere x um -10	ändere x um 10

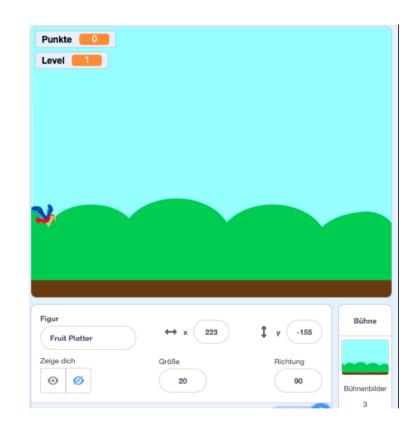




Die Bühne



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

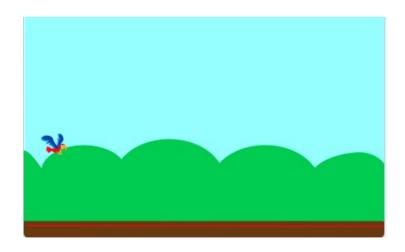








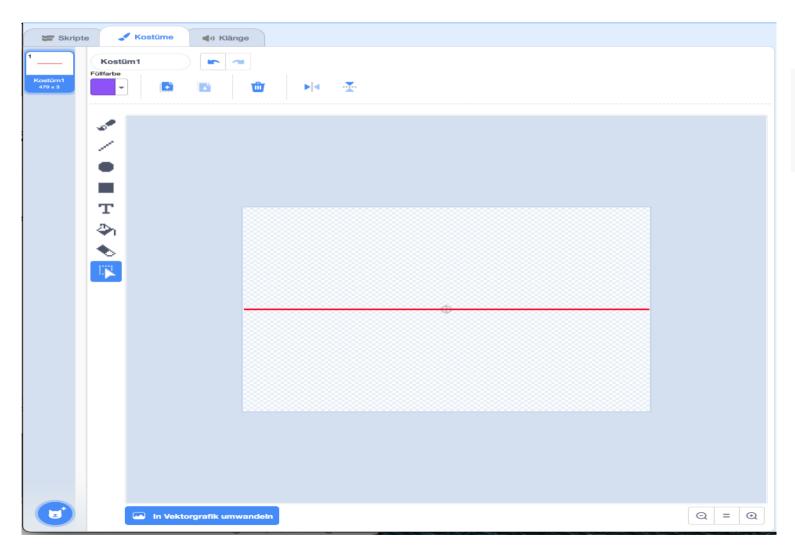
- Die Hauptfigur soll sich nur dort bewegen, wo wir es zulassen
- Sie soll nicht im Boden Fliegen können
- Dafür brauchen wir einen neue Figur ohne Kostüm und zeichnen eine rote Linie











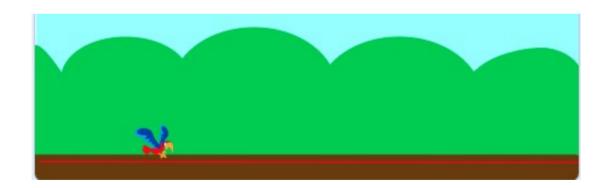








- Die Hauptfigur muss über der Line bleiben.
- Dafür müssen wir prüfen, ob die Hauptfigur die Line berührt
- Falls die Figur die Linie berührt, dann muss die y Koordinate um 2 verändert werden









```
Wenn das Bühnenblid zu Blue Sky ▼ wechselt

setze Effekt Durchsichtigkeit ▼ auf 0

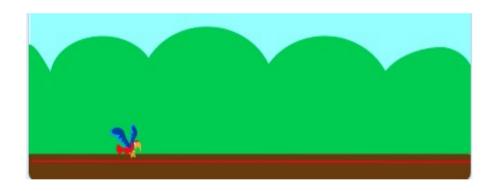
wechsle zu Kostüm parrot-a ▼

gehe zu x: -224 y: -149

wiederhole fortlaufend

falls wird Linie ▼ berührt? , dann

ändere y um 1
```

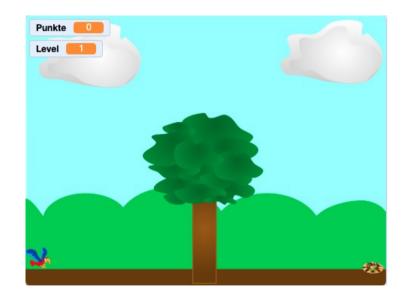








• Wenn die Hauptfigur einen Baum, Haus, Wolken, ... berührt ist das spiel vorbei

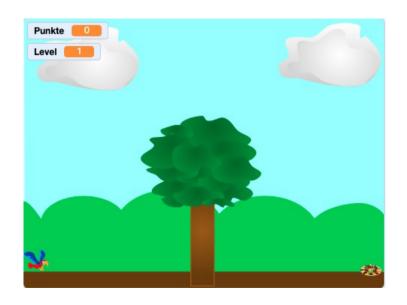








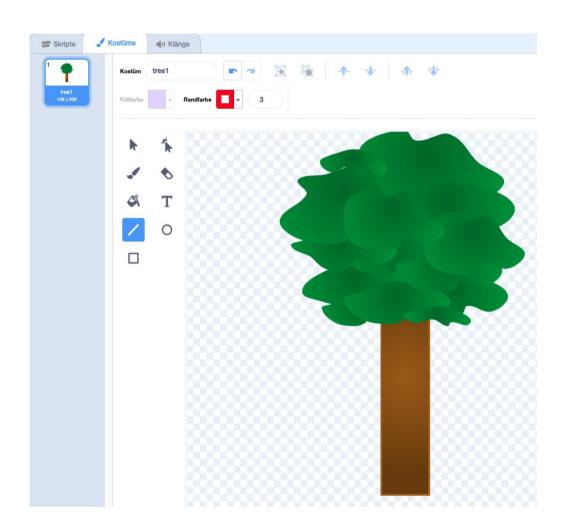
- Wähle ein Hindernis aus
- Bestimme die Position für das erste Hindernis



















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







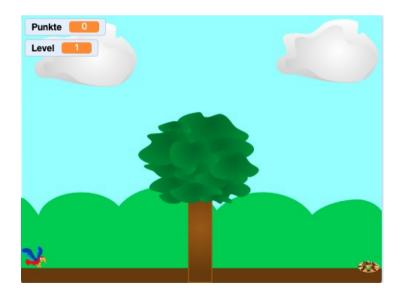
```
Wenn das Bühnenbild zu Blue Sky ▼
           Durchsichtigkeit ▼ auf 0
wechsle zu Kostüm parrot-a 🕶
gehe zu x: (-224) y:
wiederhole fortlaufend
        wird Linie ▼
                      berührt?
   ändere y um 1
        wird Tree1 ▼
                      berührt?
                                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







• Erstelle weitere Hindernisse, um das erste Level zu gestalten

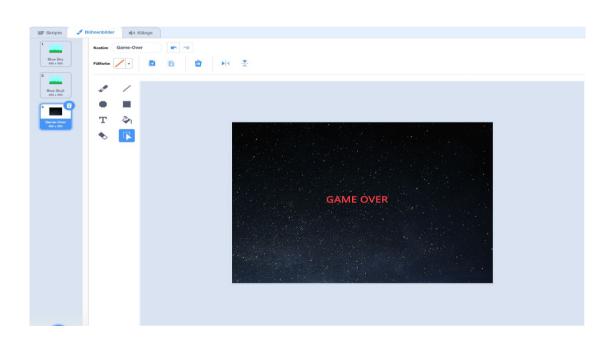








- Zeige "Game Over" an, wenn er ein Hindernis berührt
- Hierfür wählen wir einen neuen "Bühne" und fügen ihr Game Over hinzu









- 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)







Bühne



Figur

```
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

åndere y um 1

falls wird Tree1 ▼ berührt? , dann

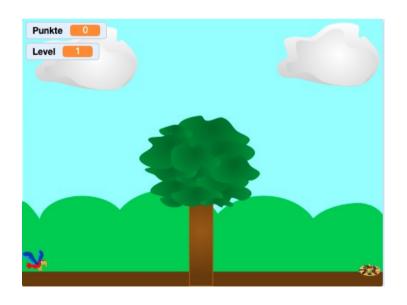
wechsle zu Bühnenbild Game-Over ▼
```







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









- 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









Figur

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







- 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







Bühne



Fruchtplatte



Figur

```
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
 - Ähnlich dem Game Over
 - Erstelle einen neues Bühnenbild
 - (eventuell anzeigen wie viele Punkte der Spieler geschafft hat)







Figur

```
falls 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 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

```
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





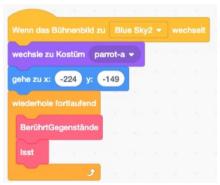
Weitere Level – eigene Blöcke (Fortgeschritten)



Figur – Block für Level 1



Figur – Block für Level 2



Figur – eigener Block

```
Definiere Isst

falls wird Fruit Platter ▼ berührt? , dann

andere Punkte ▼ um 10

sage Hm, lecker! für 2 Sekunden

spiele Klang Win ▼

andere Level ▼ um 1

wechsle zu Bühnenbild Blue Sky2 ▼
```







- 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







• 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







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

