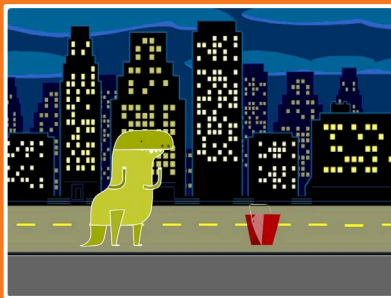
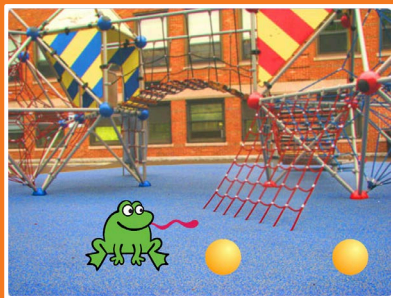
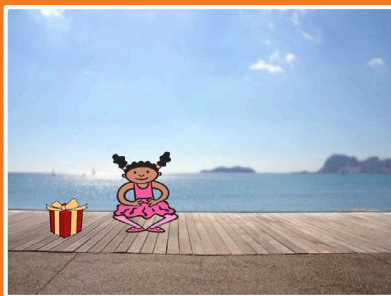
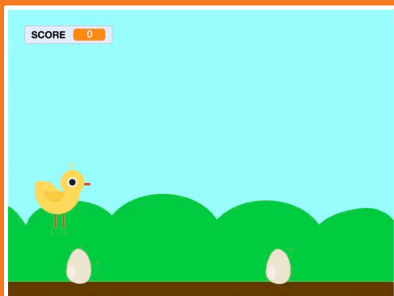


Springspiel Karten



**Lass deine Figur über bewegende Hindernisse
springen.**

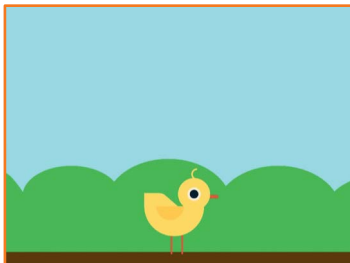
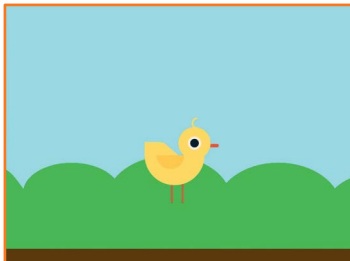
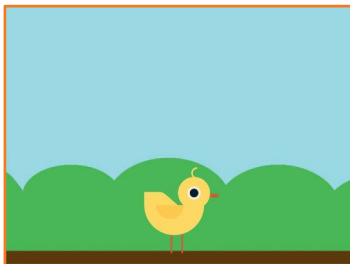
Springspiel Karten

Verwende die Karten in dieser Reihenfolge:

- 1. Jump**
- 2. Go to Start**
- 3. Moving Obstacle**
- 4. Add a Sound**
- 5. Stop the Game**
- 6. Add More Obstacles**
- 7. Score**

Springe

Lass eine Figur springen.



BEREITE VOR



Wähle ein
Bühnenbild.



Wähle eine Figur,
wie z.B. Chick das
Küken.



PRORAMMIERE ES



Tippe ein Minuszeichen um
auf den Boden zu kommen.

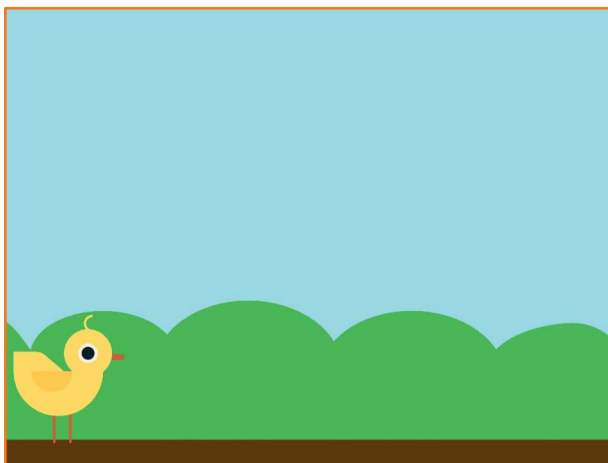
PROBIERE ES AUS



Drücke die **Leertaste** auf deiner
Tastatur

Gehe an den Start

Wähle einen Startpunkt für deine Figur.



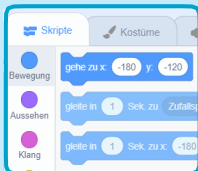
Gehe an den Start

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



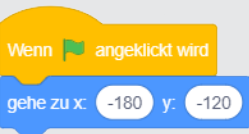
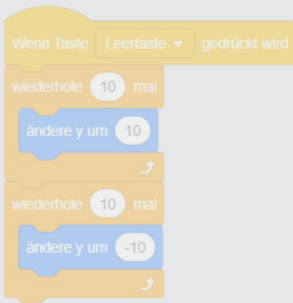
Ziehe deine Figur dorthin, wo sie starten soll.



Wenn du deine Figur bewegst, ändern sich die x und y Position in der Block Palette.

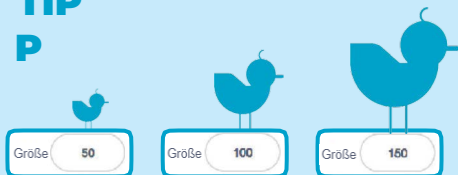
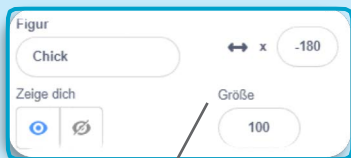
Wenn du jetzt einen Gehe zu Block nimmst, kannst du die neue Position setzen.

PRORAMMIERE ES



Setze die Startposition.
(Deine Zahlen könnten anders sein.)

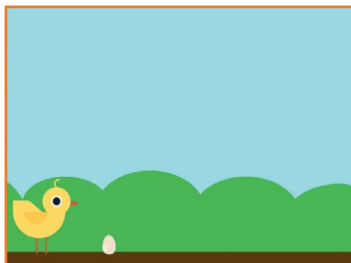
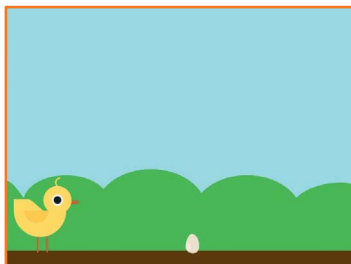
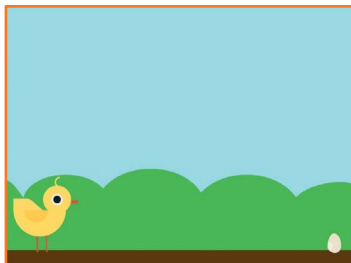
TIP



Ändere die Größe deiner Figur indem du eine kleinere oder größere Zahl eintippst.

Bewegendes Hindernis

Bewege ein Hindernis über die Bühne.



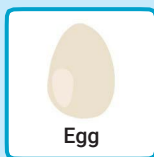
Bewegendes Hindernis

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Wähle eine Figur als Hindernis, z.B. ein **Egg** (Ei).



PRORAMMIERE ES



Starte am rechten Rand der Bühne.

Tippe eine kleinere Zahl um schneller zu gleiten.

Gleite zum linken Rand der Bühne.

PROBIERE ES AUS

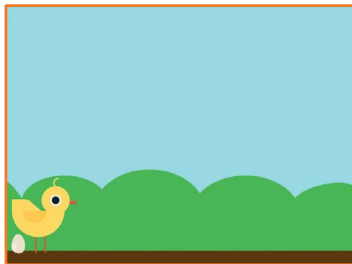
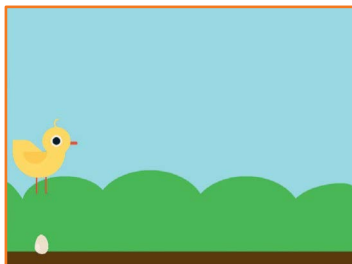
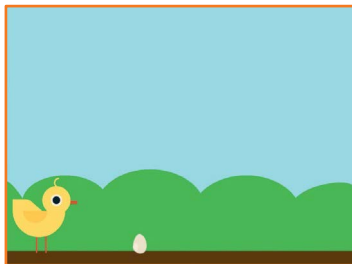
Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



Drücke die **Leertaste** auf der Tastatur.

Füge einen Klang hinzu

Spiele einen Klang, wenn deine Figur springt.

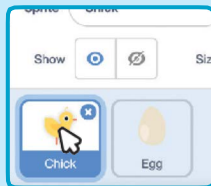


Add a Sound

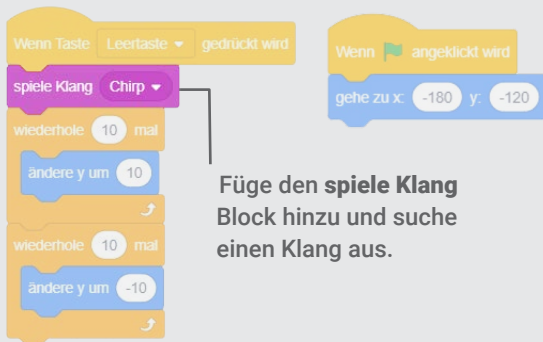
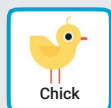
scratch.mit.edu

BEREITE VOR

Klicke auf die **Chick** Figur.



PRORAMMIERE ES



PROBIERE ES AUS

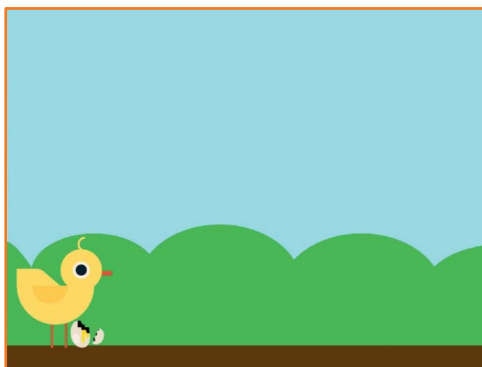
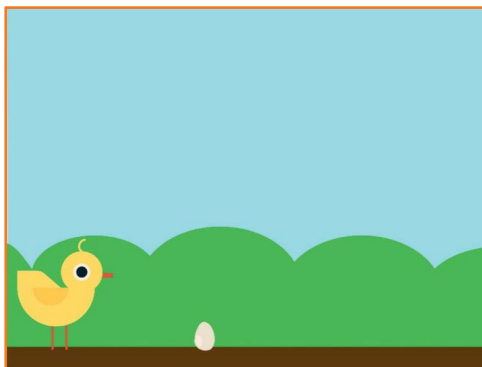
Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



Drücke die **Leertaste** auf der Tastatur.

Stoppe das Spiel

Stoppe das Spiel, wenn deine Figur das Hindernis berührt.

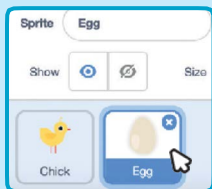


Stoppe das Spiel

scratch.mit.edu

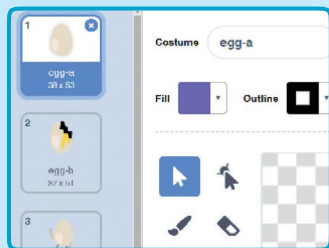
BEREITE VOR

Wähle die Ei Figur.



Kostüme

Klicke auf den **Kostüme** Tab um die verschiedenen Kostüme von Ei zu sehen



PRORAMMIERE ES

Skripte

Klicke auf den **Skripte** Tab und programmiere es.



Wähle ein zweites Kostüm für die Ei-Figur.

Füge den **wird berührt** Block ein und wähle **Chick** aus dem Menü.



PROBIERE ES AUS

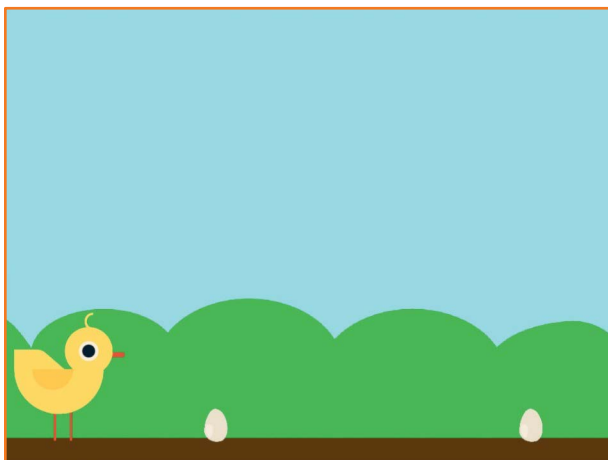
Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



Drücke die **Leertaste** auf deiner Tastatur.

Füge mehr Hindernisse hinzu

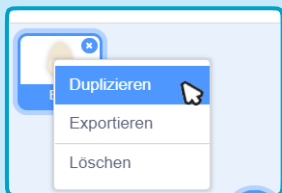
Mache das Spiel schwerer, indem du mehr Hindernisse hinzufügst.



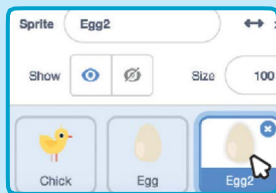
Füge mehr Hindernisse hinzu

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

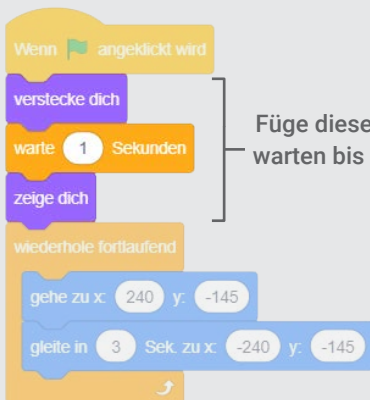
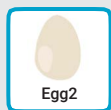


Um die Ei Figur zu kopieren, mache einen **Rechtsklick** auf die Figur und wähle **duplizieren**.



Klicke auf **Egg2**.

PRORAMMIERE ES



Füge diese Blöcke ein, um zu warten bis das zweite Ei kommt.

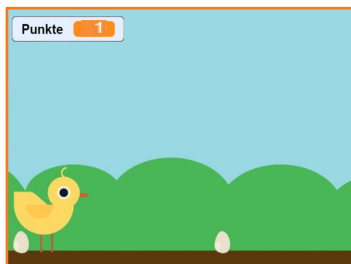
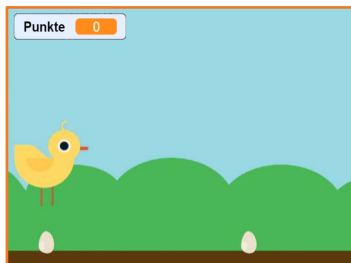
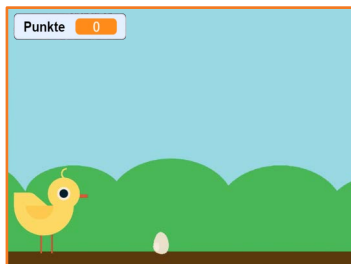
PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



Punkte

Füge jedes mal einen Punkt hinzu, wenn deine Figur über ein Hindernis gesprungen ist.



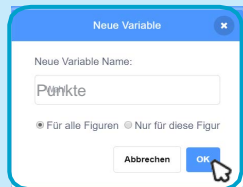
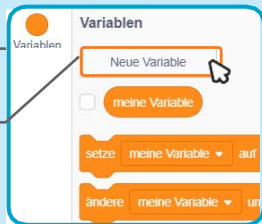
Punkte

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

Wähle Variablen.

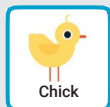
Klicke auf den
Neue Variable
Knopf.



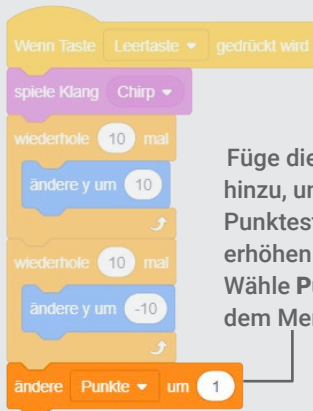
Benenne die Variable
Punkte und klicke dann auf
OK.

PRORAMMIERE ES

Klicke auf das Küken und füge zwei Blöcke hinzu:



Füge diesen
Block hinzu und
wähle **Punkte**
aus dem Menü.



Füge diesen Block
hinzu, um den
Punktestand zu
erhöhen.
Wähle **Punkte**
aus dem Menü.

PROBIERE ES AUS

Springe über die Eier um Punkte zu sammeln!