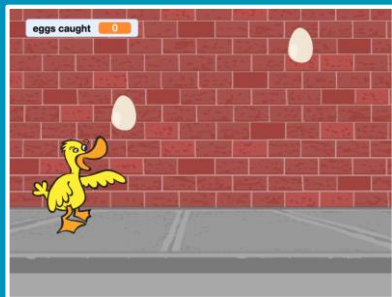
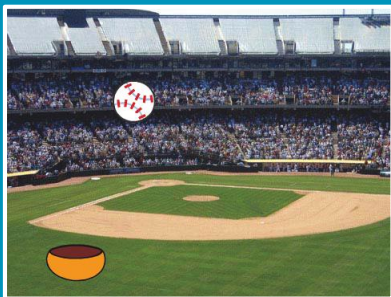


Fallen & Sammeln Spiel Karten



Mache ein Spiel, in dem du fallende Sachen von oben sammelst.



Fallen & Sammeln Spiel Karten

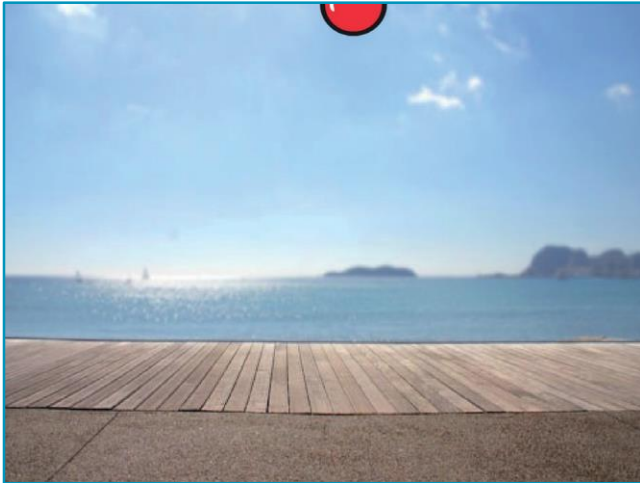
Verwende die Karten in dieser Reihenfolge:

- 1. Beginne von oben**
- 2. Herunterfallen**
- 3. Bewege den Sammler**
- 4. Fang es auf!**
- 5. Punktestand**
- 6. Bonuspunkte**
- 7. Gewonnen!**

Beginne von oben



Beginne an einer zufälligen Stelle am oberen Rand der Bühne.



Beginne von oben

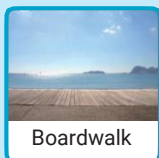
scratch.mit.edu



BEREITE VOR



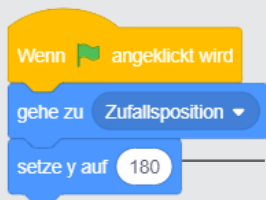
Wähle ein
Bühnenbild, wie
z.B. **Boardwalk**.



Wähle eine
Figur, wie z.B.
Apple.



PROGRAMMIERE ES



Tippe **180** um am
oberen Rand zu starten.

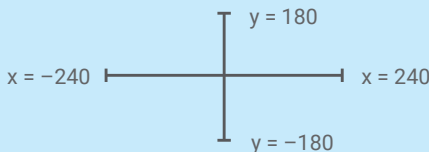
PROBIERE ES AUS

Klicke die grüne Flagge um zu starten.



TIPP

y ist die Position auf der Bühne von unten nach oben.



Herunterfallen



Lasse deine Figur herunterfallen.

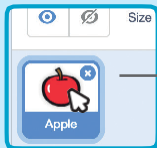


Herunterfallen

scratch.mit.edu



BEREITE VOR



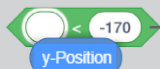
Klicke auf die **Apple** Figur.

PROGRAMMIERE ES

Lasse den vorherigen Code wie er ist und füge einen zweiten Block hinzu.



Apple



Setze den **y Position** Block in den Block aus der Operatoren Kategorie.



Tippe ein Minuszeichen um herunterzufallen.

Checke, ob es am unteren Rand angekommen ist.

Gehe zurück an den oberen Rand.

PROBIERE ES AUS

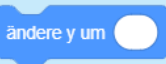
Klicke die grüne Flagge um zu starten.



Klicke auf den roten Knopf um zu stoppen.

TIPP

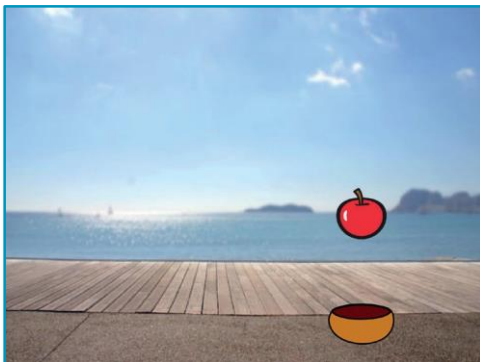
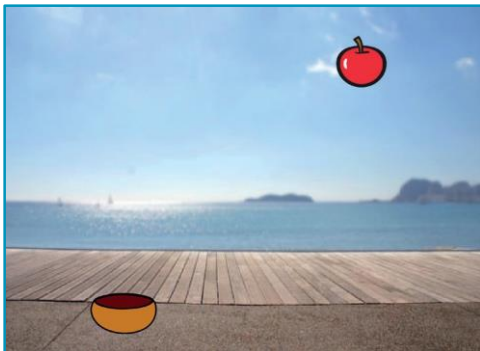
Verwende



um dich hoch oder runter zu bewegen.

Bewege den Sammler

Bewege den Sammler mit den Pfeiltasten
nach links und rechts.



Bewege den Sammler

scratch.mit.edu



BEREITE VOR



Wähle einen
Sammler, wie z.B.
Bowl.

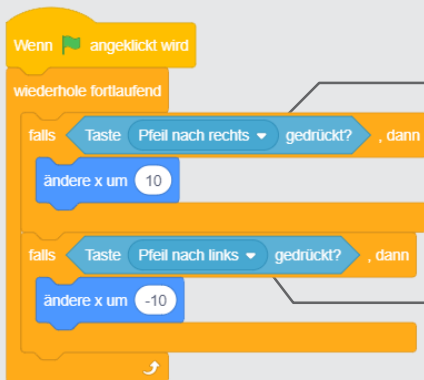
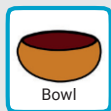


Bowl



Bewege die
Bowl ans untere
Ende der Bühne.

PROGRAMMIERE ES



Wähle den **Pfeil nach rechts** aus dem Menü.

Wähle den **Pfeil nach links** aus dem Menü.

PROBIERE ES AUS

Klicke die grüne Flagge
um zu starten.

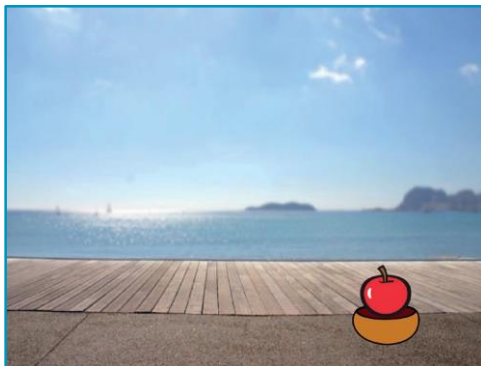
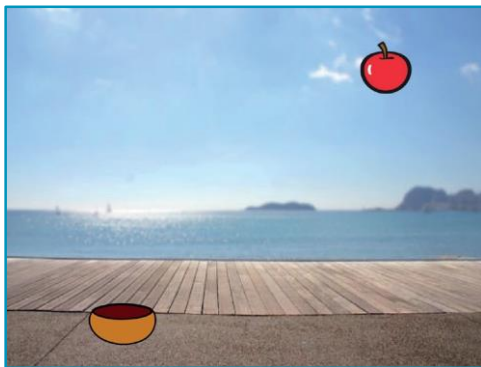


Drücke die Pfeiltasten um den
Sammler zu bewegen.

Fang es auf!



Fange die fallende Figur.



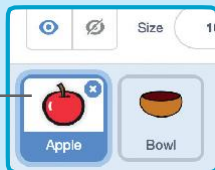
Fange es auf!

scratch.mit.edu

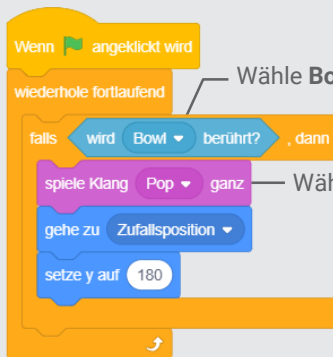
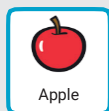


BEREITE VOR

Klick auf
Apple um ihn
auszuwählen.



PROGRAMMIERE ES



Wähle **Bowl** aus dem Menü.

Wähle einen Klang

TIPP

 Klänge

Klicke auf den **Klänge** Tab,
wenn du einen anderen
Klang hinzufügen willst.



Dann wähle einen Klang
aus der Klänge Bibliothek
aus.

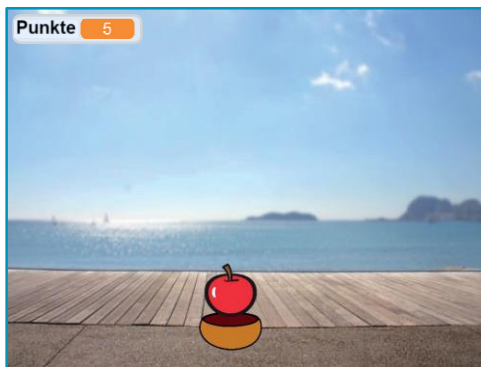
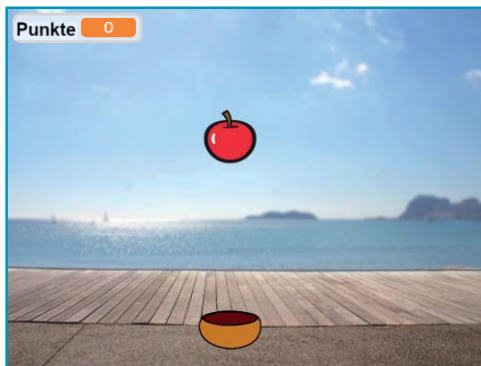
 Skripte

Klicke auf den
Skripte Tab wenn
du mehr Blöcke
hinzufügen willst.

Punktestand



Füge jedes mal einen Punkt hinzu, wenn du eine fallende Figur einsammelst.



Punktestand

scratch.mit.edu



BEREITE VOR

Wähle **Variablen**.

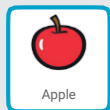
Klick auf den
Neue Variable
Knopf.



Nenne die Variable
Punkte und klicke
dann auf **OK**.

PROGRAMMIERE ES

Füge zu deinem vorhandenen Code zwei Blöcke hinzu.



Wähle **Punkte** aus
dem Menü.



Füge diesen Block
hinzu um den
Punktestand
zurückzusetzen.

Füge diesen Block
hinzu, um den
Punktestand zu
erhöhen.

PROBIERE ES AUS

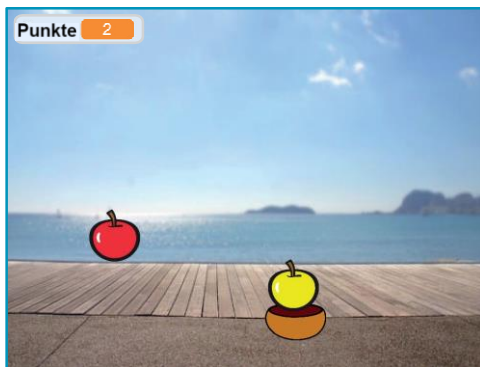
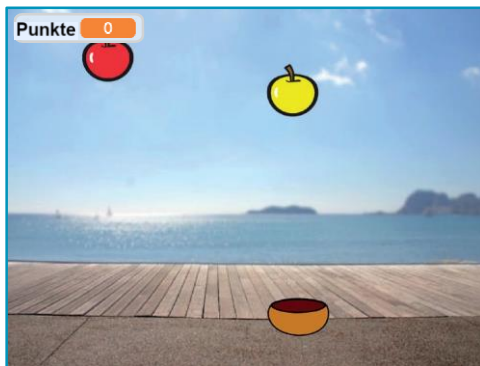


Klicke die grüne Flagge um zu starten.
Dann fang die Äpfel und sammel Punkte!

Bonuspunkte



Bekomme extra Punkte, wenn du die goldene Figur sammelst.



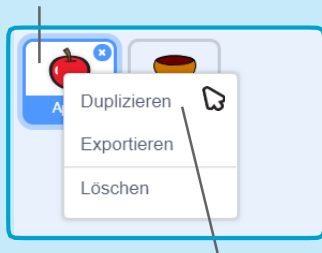
Bonuspunkte

scratch.mit.edu



BEREITE VOR

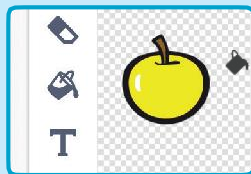
Um deine Figur zu duplizieren klicke mit der rechten Maustaste auf diese.



Wähle **duplizieren**.



Klicke auf den **Kostüme** Tab.

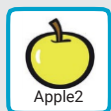


Du kannst die Farbwerkzeuge benutzen um deine Bonusfigur anders aussehen zu lassen.

PROGRAMMIERE ES



Klicke auf den **Skripte** Tab.



Tippe hier ein wie viele Punkte die Bonusfigur wert ist.

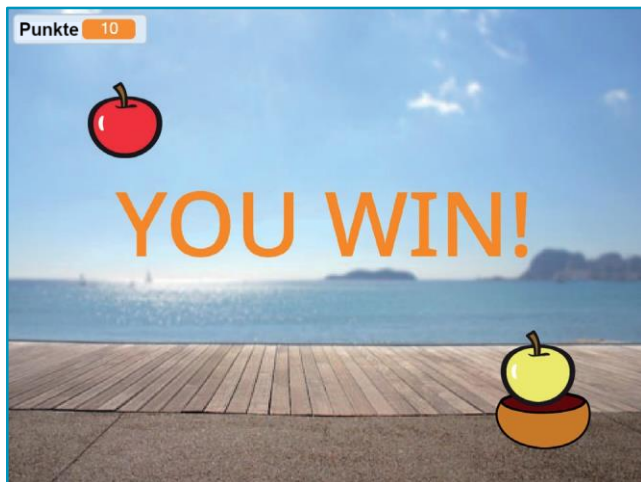
PROBIERE ES AUS

Fange die Bonusfigur um deine Punkte zu erhöhen!

Gewonnen!



Wenn du genug Punkte gesammelt hast, gib
eine Gewinnernachricht aus!



Gewonnen!

scratch.mit.edu



BEREITE VOR



Klicke auf den **Male** Icon um eine neue Figur zu machen.

Verwenden das **Text** Werkzeug um eine Nachricht zu schreiben, wie z.B. "You Win!"



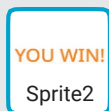
Du kannst die Schriftart, Größe und Farbe ändern.

PROGRAMMIERE ES



Code

Klicke auf den **Skripte** Tab.



Füge den **Punkte** Block aus der Variablen Kategorie ein.

PROBIERE ES AUS

Klicke die grüne Flagge um zu starten.



Spiele solange bis du gewonnen hast!