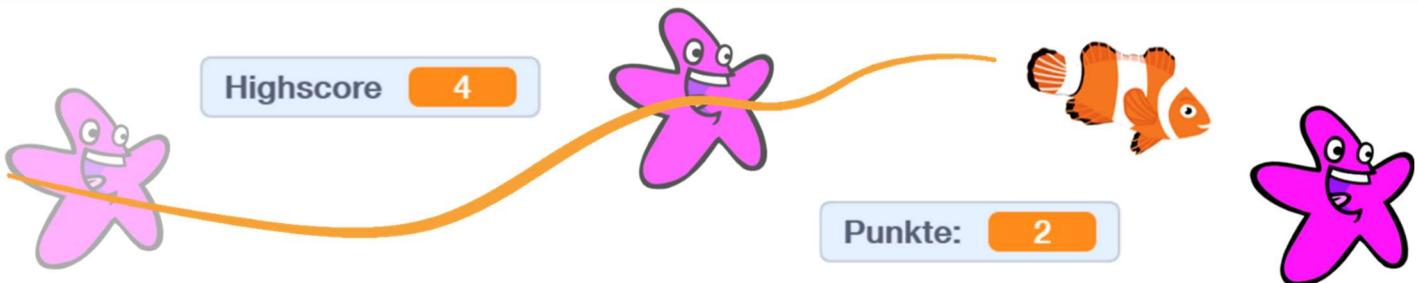




# PUNKTE SAMMELN UND HIGHSCORE



## CHALLENGE

Eine Figur in Scratch so zu programmieren, dass sie sich mit den 4 Pfeiltasten steuern lässt. Durch die Labyrinthwände (oder andere Hindernisse) soll die Figur allerdings nicht durchkommen.

## TIPPS

Falls du die Lernkarte – „**Sachen zum Einsammeln**“ (9) – bereits programmiert hast, musst du sie nicht neu programmieren. Es genügt, das bereits erstellte Skript zu erweitern!

## DIESE BEFEHLE HELFEN DIR DABEI



Der Wert einer Variable (hier: Punkte) wird um 1 erhöht.  
[Anweisung]



Dieser Block überprüft, ob ein Wert (z.B. jener einer Variable) größer als ein anderer Wert ist – z.B. falls Punkte > (=größer als) ein anderer Wert ist, soll sich etwas verändern.  
[Vergleichsoperation]



Der Wert einer Variable (hier: Punkte) wird auf 0 gesetzt.  
[Anweisung]



Zwei Variablen, die von dir erstellt und benannt werden müssen. Mit diesen Blöcken kann man z.B. den aktuellen Wert der Variablen abrufen.  
[individuelle Variablen]



Tu etwas, falls ... (z.B. der aktuelle Punktestand größer als dein bisheriger Rekord ist).  
[Bedingte Anweisung]



Der Wert einer Variable (hier: Highscore) wird auf einen bestimmten Wert gesetzt.  
[Anweisung]



# PUNKTE SAMMELN UND HIGHSCORE

SO KÖNNTE DEIN PROGRAMM AUSSEHEN

```

Wenn Flagge angeklickt wird
  setze Punkte auf 0
  wiederhole fortlaufend
    gehe zu x: Zufallszahl von -200 bis 200 y: Zufallszahl von -150 bis 150
    zeige dich
    warte bis wird Freddie berührt?
    ändere Punkte um 1
    verstecke dich
    falls Punkte > Highscore , dann
      setze Highscore auf Punkte
  ende

```

The background of the Scratch stage features several pink starfish swimming in an orange oval path. One starfish is carrying a small brown cone labeled '#1 Game Design Youth Hackathon's'.

## CODING HERO-CHALLENGE

Mittels der Punkte-Variable kannst du dein Spiel noch kreativer gestalten. Wie könntest du beispielsweise bei einer bestimmten Punkteanzahl die Farbe der einzusammelnden Figur verändern?

änderne Effekt Farbe um 25

Punkte:

falls , dann

>

