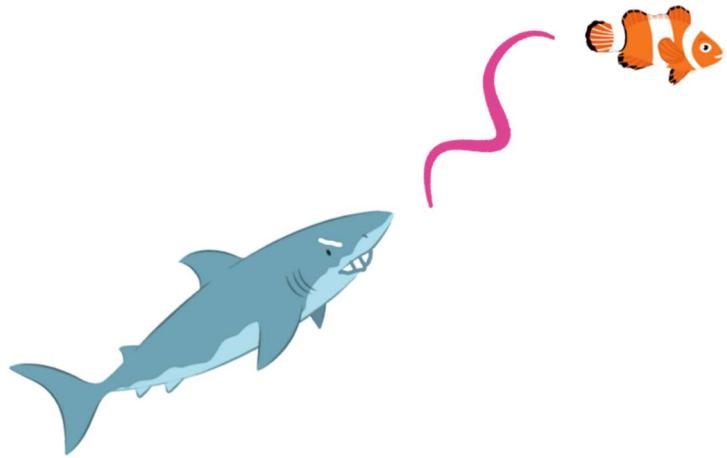


GEGNER, DER ANDERE VERFOLGT

CHALLENGE

SCHRITT 1 Eine Figur in Scratch so zu programmieren, dass sie automatisch eine andere Figur verfolgt, sobald das Spiel gestartet wird.

SCHRITT 2 Sollte diese Figur (Gegner) deinen Avatar berühren, stoppt dein Programm automatisch.



DIESE BEFEHLE HELFEN DIR DABEI



Tu etwas, falls ... (z.B. eine Figur berührt wird)
[Bedingte Anweisung]



Die Figur ändert seine Richtung, indem er sich zu einer anderen Figur dreht.
[Anweisung]



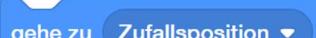
Man benötigt ein Startereignis!



Dein Programm soll gestoppt/beendet werden.
[Anweisung]



Eine Figur soll sich für eine bestimmte Anzahl von Schritten fortbewegen.
[Anweisung]



Eine Figur soll zu einer Zufallsposition gehen.
[Anweisung]



Es wird überprüft, ob eine Figur berührt wird.
[Bedingung]

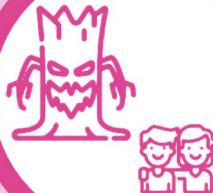


Die Figur soll sich nicht rundherum drehen, sondern nur seine Ausrichtung verändern(links oder rechts).
[Anweisung]



Der Inhalt dieses Blocks wiederholt sich so lange, bis das Programm beendet wird.
[Schleife]





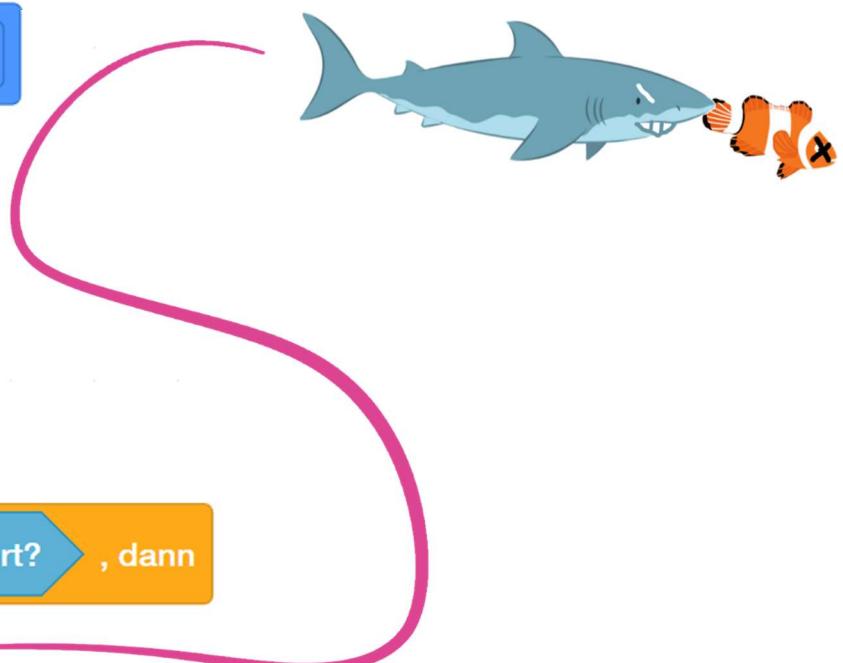
GEGNER, DER ANDERE VERFOLGT

SO KÖNNTE DEIN PROGRAMM AUSSEHEN

```

Wenn grüne Flagge angeklickt wird
  setze Drehtyp auf links-rechts ▾
  gehe zu Zufallsposition ▾
wiederhole fortlaufend
  drehe dich zu Freddie ▾
  gehe 2 er Schritt
  falls wird Freddie berührt? , dann
    stoppe alles ▾

```



CODING HERO-CHALLENGE

Wie könnte dein Gegner erst ab einem gewissen Punktestand, einer gewissen Zeit oder bei einer gewissen Lautstärke erscheinen?

Wenn Lautstärke > 10

warte 5 Sekunden

warte bis

Verstecke dich

= 50

Zeige dich

Punkte:

