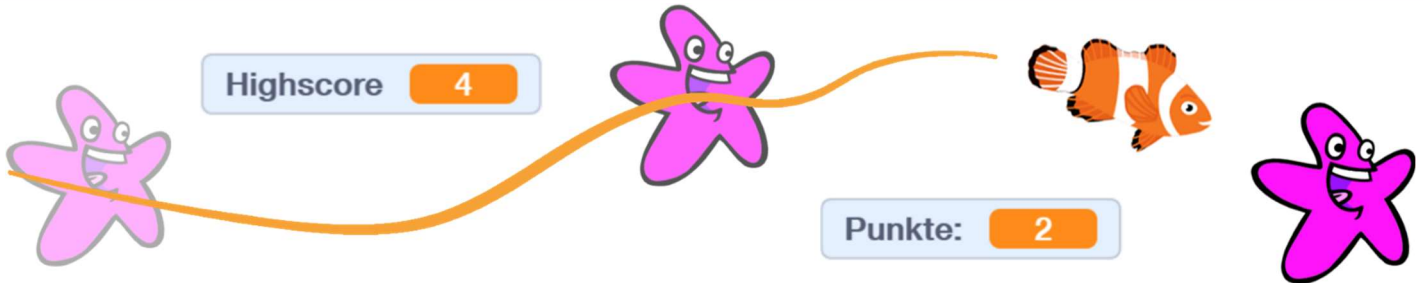




# PUNKTE SAMMELN UND HIGHSCORE



## 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]



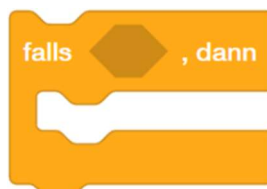
Dieser Block überprüft, ob ein Wert (z.B. jener einer Variable) größer als ein anderer Wert ist – z.B. falls  $\text{Punkte} > (\text{=größer als})$  ein anderer Wert ist, soll sich etwas verändern.  
[Vergleichsoperation]



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

The code blocks are as follows:

```
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 [Freddie wird berührt?]
    ändere Punkte: um 1
    verstecke dich
    falls (Punkte > Highscore), dann
      setze Highscore auf Punkte:
```

The UI elements include:

- A "Punkte:" label with a display showing 123456.
- A "Highscore" label with a display showing 456.
- A cartoon clownfish (Freddie) and several pink star-like characters.
- A "#1 Game Design" trophy.

## 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?

The code blocks shown are:

- A "Punkte:" label.
- A "falls ... , dann" block.
- An "ändere Effekt Farbe um 25" block.
- A comparison block with ">" (greater than).