

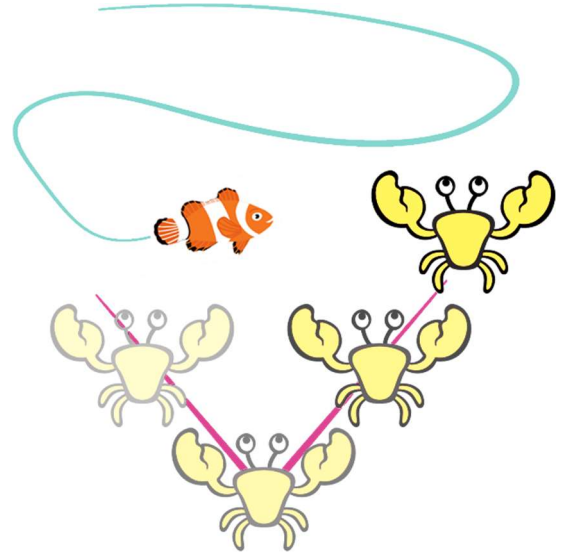


GEGNER, DER ZUFÄLLIG STARTET UND SICH ZUFÄLLIG BEWEGT

CHALLENGE

SCHRITT 1 Eine Figur in Scratch so zu programmieren, dass sie zufällig erscheint und sich zufällig auf geraden Wegen bewegt, sobald das Spiel gestartet wird.

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



DIESE BEFEHLE HELFEN DIR DABEI

Wenn  angeklickt wird

Man benötigt ein Starterereignis!

stoppe  alles ▼

Dein Programm soll gestoppt/beendet werden.
[Anweisung]

pralle vom Rand ab

Eine Figur soll vom Bildschirmrand abprallen.
[Anweisung]

falls  , dann

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

gehe zu  Zufallsposition ▼

Eine Figur soll zu einer Zufallsposition gehen.
[Anweisung]

Zufallszahl von -179 bis 180

Generiert eine zufällige Zahl zwischen -179 und 180.
[Algorithmus]

-179? 180? Ein Kreis hat bekanntlich 360 Grad. Ein Halbkreis hat die Hälfte davon, also 180. In Scratch wird ein Kreis in zwei Halbkreise unterteilt: einen zwischen -179 und 0, einen zwischen 0 und 180.

setze Richtung auf  Grad

Die Richtung, in die eine Figur ausgerichtet ist, wird hier festgelegt. [Anweisung]

wird  Freddy ▼ berührt?

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

gehe  4 er Schritt

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

wiederhole fortlaufend 

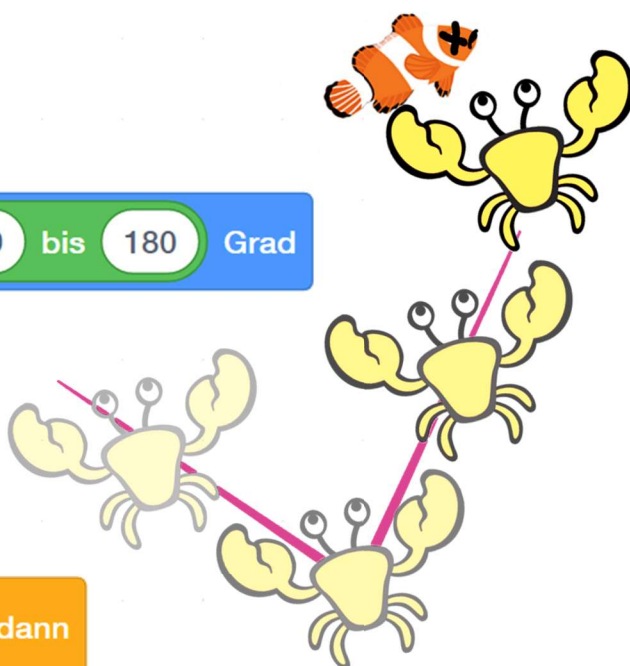
Der Inhalt dieses Blocks wiederholt sich so lange, bis das Programm beendet wird.
[Schleife]



5 | GEGNER

GEGNER, DER ZUFÄLLIG STARTET UND SICH ZUFÄLLIG BEWEGT

SO KÖNNTE DEIN PROGRAMM AUSSEHEN



CODING HERO-CHALLENGE

Deine Krabbe steht auf dem Kopf? Wie könnte man dieses Problem in den Griff bekommen?

