

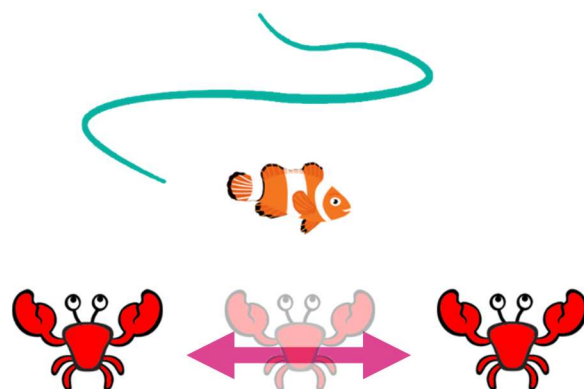


# GEGNER, DER AUF FIXEM WEG GEHT

## CHALLENGE

**SCHRITT 1** Eine Figur in Scratch so zu programmieren, dass sie sich automatisch immer am gleichen Weg bewegt, sobald das Spiel gestartet wird.

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



## DIESE BEFEHLE HELFEN DIR DABEI



Dein Programm soll gestoppt/beendet werden.  
[Anweisung]



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



Man benötigt **mehrere** Startereignisse!

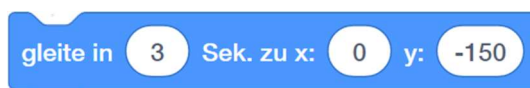


Die Position einer Figur mittels  
Koordinaten festlegen (z.B. Startposition).  
[Anweisung]

**ZWEI STARTEREIGNISSE – ZWEI SKRIPTE** Deine Falls-Dann-Bedingung würde mit einem Skript nicht funktionieren. Beim Programmieren gibt es nämlich eine strenge lineare Abfolge. Wenn also deine Krabbe gerade für 3 Sekunden zu einer bestimmten Position gleitet, kann gleichzeitig nicht überprüft werden, ob dein Avatar berührt wird. Du benötigst deshalb ein zweites Skript!



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



In einer bestimmten Zeit zu einer  
bestimmten Position am Bildschirm  
gleiten.  
[Anweisung]



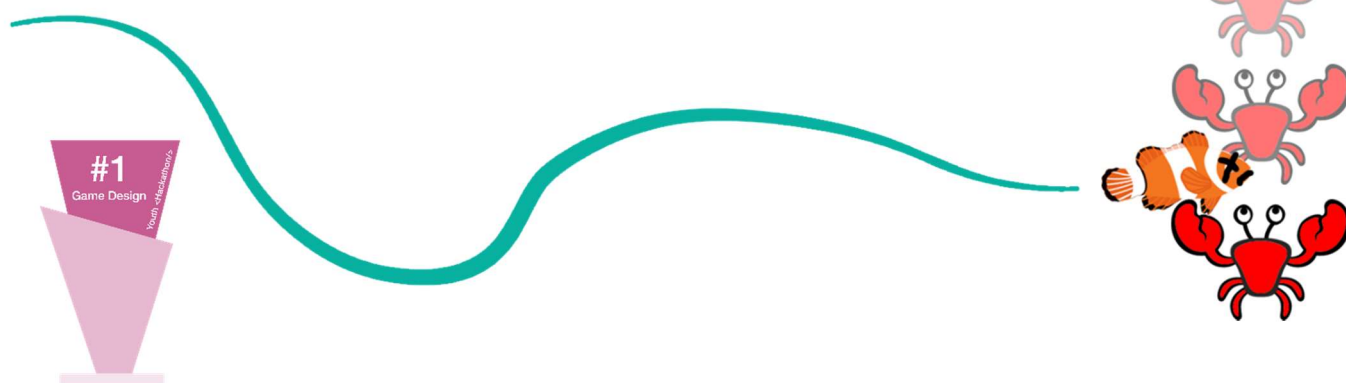
Der Inhalt dieses Blocks wiederholt  
sich so lange, bis das Programm  
beendet wird.  
[Schleife]



6 | GEGNER

## GEGNER, DER AUF FIXEM WEG GEHT

### SO KÖNNTE DEIN PROGRAMM AUSSEHEN



### CODING HERO-CHALLENGE

Dein Gegner soll sich nur auf einer gewissen Achse bewegen oder sich mit zufälliger Geschwindigkeit bewegen? Wie ließe sich dies verwirklichen?

