

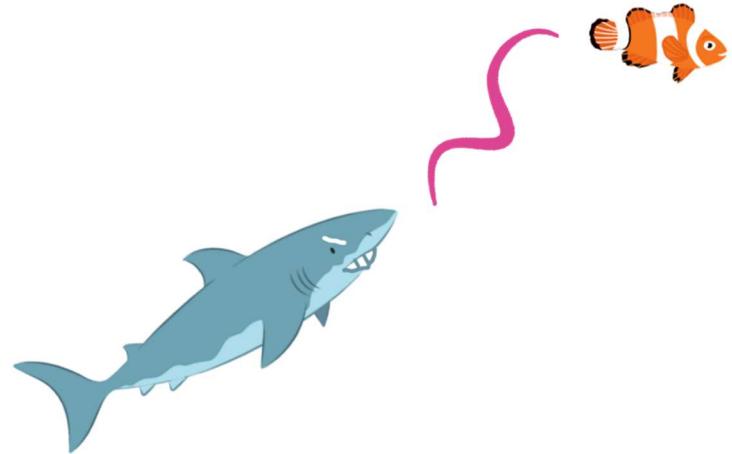


GEGNER, DER ANDERE VERFOLGT

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



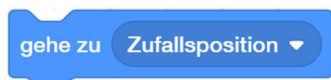
Tu etwas, falls ... (z.B. eine Figur berührt wird)
[Bedingte Anweisung]



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



Man benötigt ein Starterereignis!



Eine Figur soll zu einer Zufallsposition gehen.
[Anweisung]



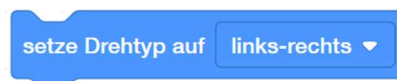
Dein Programm soll gestoppt/beendet werden.
[Anweisung]



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



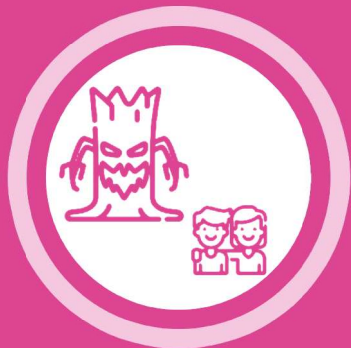
Es wird überprüft, ob eine Figur berührt wird.
[Bedingung]



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

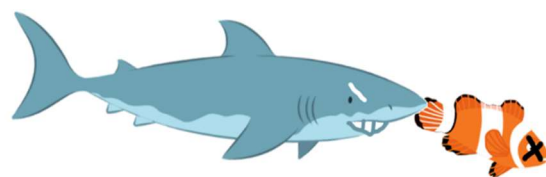


Der Inhalt dieses Blocks wiederholt sich so lange, bis das Programm beendet wird.
[Schleife]



GEGNER, DER ANDERE VERFOLGT

SO KÖNNTE DEIN PROGRAMM AUSSEHEN



CODING HERO-CHALLENGE

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



Punkte: