

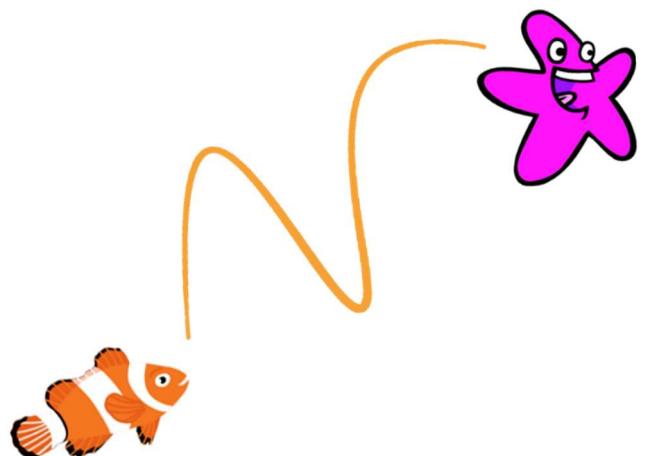


SACHEN ZUM EINSAMMELN

CHALLENGE

Eine Figur in Scratch so zu programmieren, dass sie zufällig an einer Position erscheint und bleibt, bis sie von einer anderen Figur berührt wird, sobald das Spiel gestartet wird.

Sobald sie berührt wurde, erscheint sie an einer anderen Stelle.



DIESE BEFEHLE HELFEN DIR DABEI

verstecke dich

Eine Figur soll sich verstecken bzw. vom Bildschirm verschwinden.
[Anweisung]

gehe zu x: y:

Die Position einer Figur mittels Koordinaten festlegen (z.B. die Position, an der eine Figur erscheint).
[Anweisung]

wird berührt?

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

Wenn angeklickt wird

Man benötigt ein Startereignis!

-200, 150, ...? Du erinnerst dich gewiss an das **Koordinatensystem in Scratch (15)**. Um zu gewährleisten, dass eine Figur an einer Zufallsposition innerhalb des gut sichtbaren Bildbereiches erscheint, müssen wir uns das Koordinatensystem in Erinnerung rufen. Die x-Achse umfasst einen Bereich von -240 bis 240, die y-Achse einen von -180 bis 180.

warte bis

Es wird gewartet, bis eine Bedingung – z.B. die Berührung einer Figur – eintritt.
[Bedingte Anweisung]

zeige dich

Eine (versteckte) Figur soll sich zeigen.
[Anweisung]

Zufallszahl von bis

Zufallszahl von bis

Generiert eine zufällige Zahl – hier zwischen -200 und 200 bzw. -150 und 150.
[Algorithmus]

wiederhole fortlaufend

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





SACHEN ZUM EINSAMMELN

SO KÖNNTE DEIN PROGRAMM AUSSEHEN

```

Wenn grüne Flagge angeklickt wird
wiederhole fortlaufend
  gehe zu x: Zufallszahl von -200 bis 200 y: Zufallszahl von -150 bis 150
  zeige dich
  warte bis wird Freddie berührt?
  verstecke dich
  end
  end

```

The Scratch script shows a starfish character moving randomly between x-coordinates -200 and 200 and y-coordinates -150 and 150. It alternates between showing and hiding itself. It waits for the player's character, "Freddie", to touch it before hiding again. The starfish starts at the bottom left, moves upwards and to the right, and ends near the top right.

#1 Game Design

CODING HERO-CHALLENGE

Du kannst dein Spiel nun noch amüsanter gestalten. Wie könntest du z.B. Klänge einspielen, wenn du den Gegenstand erfolgreich eingesammelt hast?

Wie könntest du das Zeitintervall verändern, bis der Seestern wiederauftaucht?

