Fang den Ball



Skript für den Ball.

```
Wenn angeklickt
                                        Wenn ich Neuer Ball ▼ empfange
                                        gehe zu x: Zufallszahl von -100 bis 100 y: 180
setze Größe auf 50 %
sende Neuer Ball ▼ an alle
                                        setze y-Schritt ▼ auf Zufallszahl von -1 bis -3
wiederhole fortlaufend
                                        setze x-Schritt v auf Zufallszahl von -4 bis 4
 ändere y um y-Schritt
  ändere x um x-Schritt
  drehe dich ( um x-Schritt Grad
  falls (y-Position) < -147 dann
                                                                Wenn angeklickt
    falls y-Schritt < 0 dann
                                                                wiederhole fortlaufend
       setze y-Schritt ▼ auf 0 - y-Schritt
                                                                  falls y-Schritt < 1 dann
                                                                    ändere y-Schritt ▼ um (-1)
                                    x-Position > 240 dann
  falls x-Position < -240 oder
                                                                    ändere y-Schritt ▼ um -2
    sende Neuer Ball ▼ an alle
                                                                  warte 0.1 Sek.
```

Skript für den Hund.

```
Wenn Taste Pfeil nach links v gedrückt

setze Punkte v auf 0

gehe zu x: 0 y: -125

wiederhole fortlaufend

falls wird Ball v berührt? dann

ändere Punkte v um 1

sende Neuer Ball v an alle

prichte v um 3

nächstes Kostüm
```

