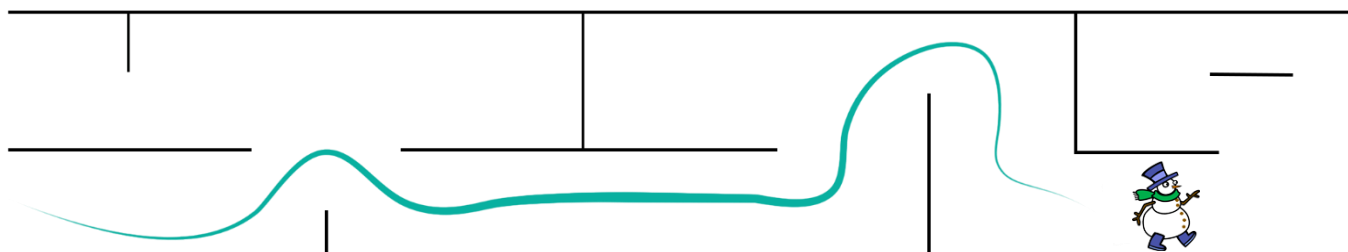




AVATAR IM LABYRINTH



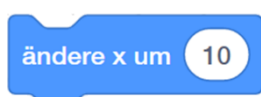
CHALLENGE

Eine Figur in Scratch so zu programmieren, dass sie sich mit den 4 Pfeiltasten steuern lässt. Durch die Labyrinthwände (oder andere Hindernisse) soll die Figur allerdings nicht durchkommen.

TIPPS

Falls du die Steuerung – **Lernkarte „Steuerung für den Avatar“ (1)** – bereits programmiert hast, musst du sie nicht neu programmieren. Es genügt, die Steuerung um **bedingte Anweisungen** zu erweitern!

DIESE BEFEHLE HELFEN DIR DABEI



Die Position einer Figur auf der x-Achse ändern.
[Anweisung]

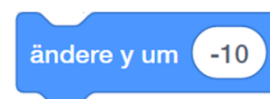


Tu etwas, falls ... (z.B. wenn eine Figur berührt wird)
[Bedingte Anweisung]

TIPP Gleiche Veränderung der Position auf der x bzw. y-Achse mit negativem Vorzeichen, die in der Steuerung mit positivem Vorzeichen angegeben sind und umgekehrt.



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



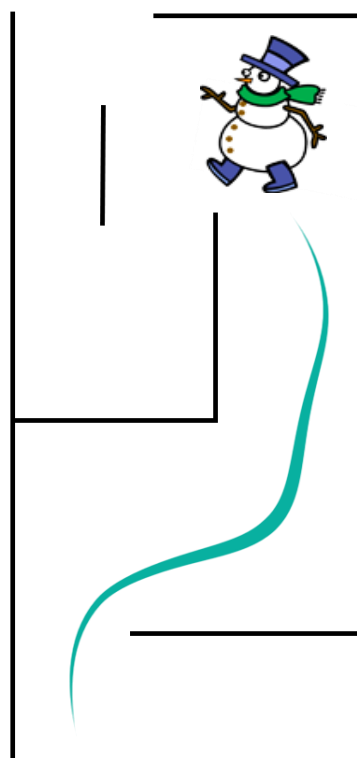
Die Position einer Figur auf der y-Achse ändern.
[Anweisung]



AVATAR IM LABYRINTH

SO KÖNNTE DEIN PROGRAMM AUSSEHEN

```
Wenn  angeklickt wird
  setze Drehtyp auf links-rechts
  wiederhole fortlaufend
    falls Taste Pfeil nach rechts gedrückt? , dann
      ändere x um 5
      falls wird Labyrinth berührt? , dann
        ändere x um -5
    falls Taste Pfeil nach links gedrückt? , dann
      ändere x um -5
      falls wird Labyrinth berührt? , dann
        ändere x um 5
    falls Taste Pfeil nach oben gedrückt? , dann
      ändere y um 5
      falls wird Labyrinth berührt? , dann
        ändere y um -5
    falls Taste Pfeil nach unten gedrückt? , dann
      ändere y um -5
      falls wird Labyrinth berührt? , dann
        ändere y um 5
```



CODING HERO-CHALLENGE

In einem Labyrinth könnte es sinnvoll sein, dass es eine bestimmte Startposition gibt. Wie könnte dein Avatar immer von derselben Position starten?

