

# Youth Hackathon – Scratch Tutorial

## Gegner der zufällig startet und sich zufällig bewegt

### Was finde ich hier?

Hier findest du eine Anleitung wie du eine Figur in Scratch so programmieren kannst, dass sie zufällig erscheint und sich zufällig auf geraden Wegen bewegt, sobald das Spiel gestartet wird.



Im zweiten Teil kannst du dir ansehen, mit welchen Befehlen das Programm ergänzt werden muss, damit es automatisch stoppt, wenn die Figur eine andere berührt.

### Variante 1: Gegner der zufällig erscheint und sich zufällig bewegt

#### Programmieranleitung:



#### Benötigte Programmierbefehle:

- Start Ereignis (grüne Flagge)
- Startpunkt zufällig festlegen
- Startrichtung zufällig festlegen
- Wiederhole fortlaufend Schleife
- Bewegung ausführen
- Vom Rand abprallen

### Variante 2: Erweiterung damit das Spiel automatisch stoppt, wenn der Gegner eine andere Figur berührt

#### Programmieranleitung:



#### Zusätzlich benötigte Programmierbefehle:

- Alles aus Variante 1
- „Falls => dann“ Bedingung
- Bedingung „wird berührt“
- Stoppe alles



Diese Lernkarte wurde von DaVinciLab für den Verein MadeByKids erstellt und steht unter einer [Creative Commons-Namensnennung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen-International-4.0-Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) kostenlos zur Verfügung.