

Youth Hackathon – Scratch Tutorial

Gegner der auf fixem Weg geht

Was finde ich hier?

Hier findest du eine Anleitung wie du eine Figur in Scratch so programmieren kannst, dass sie sich automatisch immer am gleiche Weg 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: Bewegung auf fixen Weg

Programmieranleitung:



Benötigte Programmierbefehle:

- Start Ereignis (grüne Flagge)
- Startpunkt festlegen
- Wiederhole fortlaufend Schleife
- Bewegung ausführen über „Gleite in einem gewissen Zeitraum“ Befehl (z.B.:4 Sekunden)

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

Programmieranleitung:



Benötigte Programmierbefehle:

- Separater Block aus Variante 1*
- Start Ereignis (grüne Flagge)
- Wiederhole fortlaufend Schleife
- „Falls => dann“ Bedingung
- Bedingung „wird berührt“
- Stoppe alles

*Wichtig: Die Blöcke aus Variante 1 und Variante 2 müssen parallel (nebeneinander) programmiert werden und dürfen nicht in ein Script zusammengefasst werden.



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.