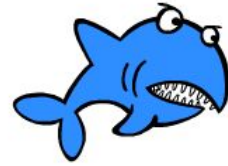


# Youth Hackathon – Scratch Tutorial

## Gegner der andere verfolgt

### Was finde ich hier?

Hier findest du eine Anleitung wie du eine Figur in Scratch so programmieren kannst, dass sie automatisch eine andere Figur verfolgt, sobald das Spiel gestartet wird.



### Programmieranleitung:



Benötigte Programmierbefehle:

- Start Ereignis (grüne Flagge)
- Wiederhole fortlaufend Schleife
- Drehe dich zu der Figur, die du verfolgst
- Bewegung ausführen
- „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.