

Youth Hackathon – Scratch Tutorial

Spielziel: Sachen zum Einsammeln

Was finde ich hier?

Hier findest du eine Anleitung wie du eine Figur in Scratch so programmieren kannst, dass sie zufällig an einer Position erscheint und bleibt, bis sie von einer anderen Figur berührt wird, sobald das Spiel gestartet wird. Sobald sie berührt wurde, erscheint sie an einer anderen Stelle.



Programmieranleitung:



Benötigte Programmierbefehle:

- Start Ereignis (grüne Flagge)
- Wiederhole fortlaufend Schleife
- Zeige dich
- Zu zufälliger Position gehen
- „Warte bis“ Bedingung
- Bedingung „wird berührt“
- Verstecke dich



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](#) kostenlos zur Verfügung.