

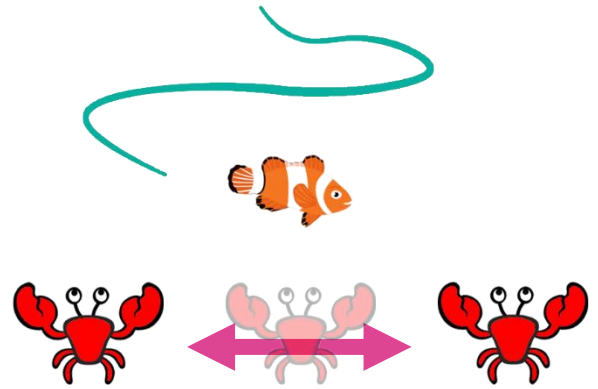


GEGNER, DER AUF FIXEM WEG GEHT

CHALLENGE

SCHRITT 1 Eine Figur in Scratch so zu programmieren, dass sie sich automatisch immer am gleichen Weg bewegt, sobald das Spiel gestartet wird.

SCHRITT 2 Sollte diese Figur (Gegner) deinen Avatar berühren, stoppt dein Programm automatisch.



DIESE BEFEHLE HELFEN DIR DABEI



Dein Programm soll gestoppt/beendet werden.
[Anweisung]



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

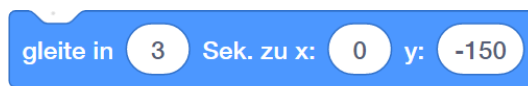


Man benötigt **mehrere** Startereignisse!

ZWEI STARTEREIGNISSE – ZWEI SKRIPTE Deine Falls-Dann-Bedingung würde mit einem Skript nicht funktionieren. Beim Programmieren gibt es nämlich eine strenge lineare Abfolge. Wenn also deine Krabbe gerade für 3 Sekunden zu einer bestimmten Position gleitet, kann gleichzeitig nicht überprüft werden, ob dein Avatar berührt wird. Du benötigst deshalb ein zweites Skript!



Die Position einer Figur mittels Koordinaten festlegen (z.B. Startposition).
[Anweisung]



In einer bestimmten Zeit zu einer bestimmten Position am Bildschirm gleiten.
[Anweisung]



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



Der Inhalt dieses Blocks wiederholt sich so lange, bis das Programm beendet wird.
[Schleife]



GEGNER, DER AUF FIXEM WEG GEHT

SO KÖNNTE DEIN PROGRAMM AUSSEHEN

```
Wenn  angeklickt wird
  gehe zu x: 0 y: -150
  wiederhole fortlaufend
    gleite in 3 Sek. zu x: 190 y: -23
    gleite in 3 Sek. zu x: 39 y: 133
    gleite in 3 Sek. zu x: -170 y: -17
    gleite in 3 Sek. zu x: 0 y: -150
```

```
Wenn  angeklickt wird
  wiederhole fortlaufend
    falls  wird Freddy berührt? , dann
      stoppe alles
```



CODING HERO-CHALLENGE

Dein Gegner soll sich nur auf einer gewissen Achse bewegen oder sich mit zufälliger Geschwindigkeit bewegen? Wie ließe sich dies verwirklichen?

```
Zufallszahl von  bis 
gleite in  Sek. zu x:  y: 
```