

Youth Hackathon – Scratch Tutorial

Punkte sammeln und High Score

Was finde ich hier?

Hier findest du eine Anleitung wie du eine Anzeige für Punkte programmieren kannst. Wichtig: Alle hier gezeigten Befehle müssen bei der Figur, die eingesammelt wird, eingefügt werden. Du musst also das Programm aus dem Tutorial „Spielziel: Sachen zum Einsammeln“ erweitern.



Im zweiten Teil wird erklärt, wie man eine Anzeige für einen High Score anlegen kann, in der die höchste erreichte Punktezahl gespeichert wird.

Variante 1: Erweiterung für eine Anzeige für Punkte

Programmieranleitung:

Für das Sammeln von Punkten, muss man eine Variable einfügen. Das geht im Menü „Daten“ (orange) mit dem Knopf „Neue Variable“. Dann muss man für die Variable einen Namen eintippen und diesen mit „OK“ bestätigen.



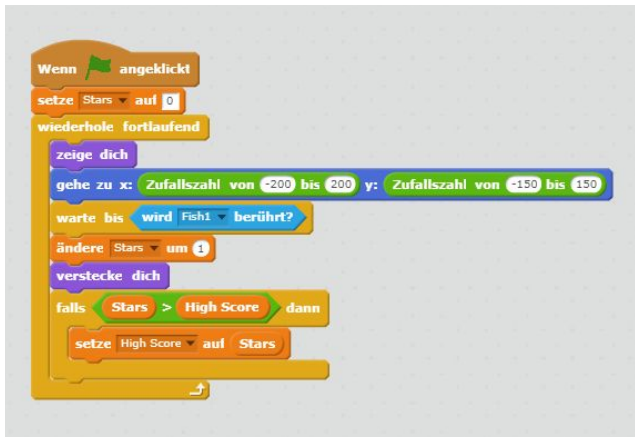
Zusätzlich benötigte Programmierbefehle:

- Alles aus dem Tutorial Spielziel: Sachen zum Einsammeln
- Variable auf 0 setzen
- Variable um 1 erhöhen (1 wird dazu gezählt)

Variante 2: Erweiterung für eine Anzeige für einen High Score

Dafür braucht man eine zweite Variable, die einen anderen Namen haben muss, als die erste Variable (z.B. High Score).

Programmieranleitung:



Zusätzlich benötigte Programmierbefehle:

- Alles aus Variante 1
- „Falls => dann“ Bedingung
- Größer als Operator
- Variable für Punktestand und Variable für High Score
- Variable auf einen bestimmten Wert setzen



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.