

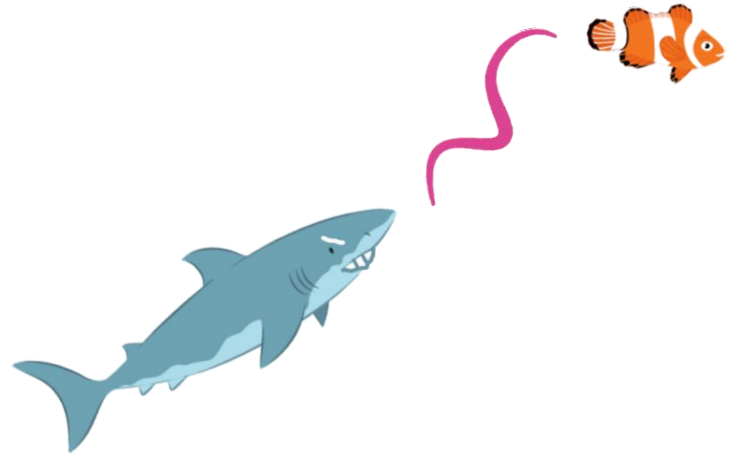


# GEGNER, DER ANDERE VERFOLGT

## CHALLENGE

**SCHRITT 1** Eine Figur in Scratch so zu programmieren, dass sie automatisch eine andere Figur verfolgt, sobald das Spiel gestartet wird.

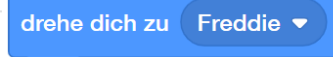
**SCHRITT 2** Sollte diese Figur (Gegner) deinen Avatar berühren, stoppt dein Programm automatisch.



## DIESE BEFEHLE HELFEN DIR DABEI



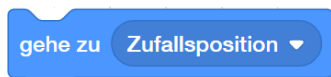
Tu etwas, falls ... (z.B. eine Figur berührt wird)  
[Bedingte Anweisung]



Die Figur ändert seine Richtung, indem er sich zu einer anderen Figur dreht.  
[Anweisung]



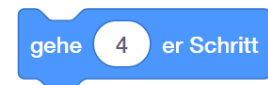
Man benötigt ein Startereignis!



Eine Figur soll zu einer Zufallsposition gehen.  
[Anweisung]



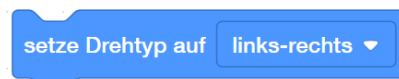
Dein Programm soll gestoppt/beendet werden.  
[Anweisung]



Eine Figur soll sich für eine bestimmte Anzahl von Schritten fortbewegen.  
[Anweisung]



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



Die Figur soll sich nicht rundherum drehen, sondern nur seine Ausrichtung verändern(links oder rechts). [Anweisung]



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



# GEGNER, DER ANDERE VERFOLGT

## SO KÖNNTE DEIN PROGRAMM AUSSEHEN

Wenn angeklickt wird

setze Drehtyp auf links-rechts ▾

gehe zu Zufallsposition ▾

wiederhole fortlaufend

drehe dich zu Freddie ▾

gehe 2 er Schritt

falls wird Freddie ▾ berührt? , dann

stoppe alles ▾

## CODING HERO-CHALLENGE

Wie könnte dein Gegner erst ab einem gewissen Punktestand, einer gewissen Zeit oder bei einer gewissen Lautstärke erscheinen?

Wenn Lautstärke ▾ > 10

warte 5 Sekunden

warte bis

verstecke dich

zeige dich

= 50

Punkte: