

Youth Hackathon – Scratch Tutorial

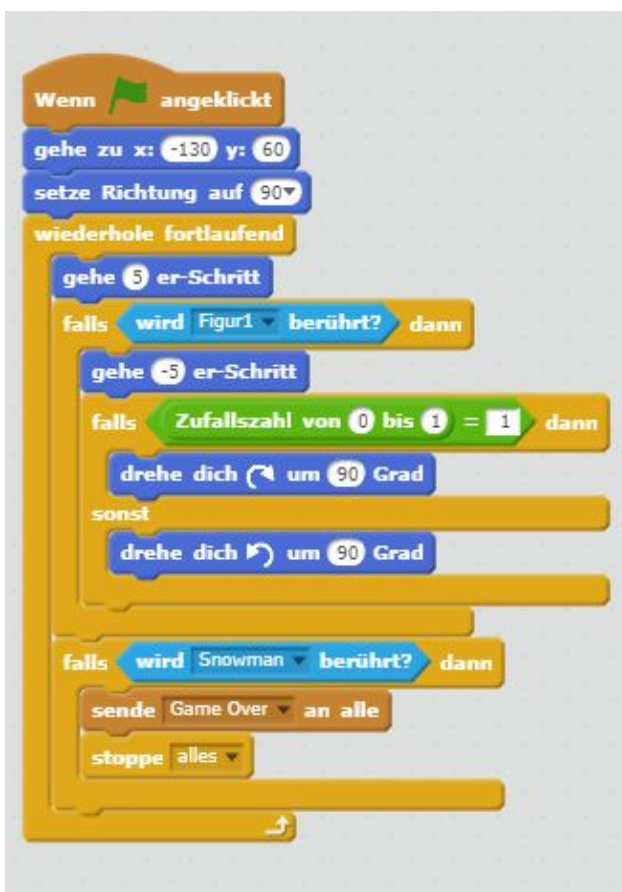
Gegner der zufällig im Labyrinth läuft

Was finde ich hier?

Hier findest du eine Anleitung wie du eine Figur in Scratch so programmieren kannst, dass sie sich auf zufälligen Wegen durch das Labyrinth bewegt und die Wände nicht überwinden kann. Gleichzeitig verfolgt sie den Avatar und das Spiel endet, sobald sie den Avatar berührt hat.



Programmieranleitung:



Benötigte Programmierbefehle:

- Start Ereignis (grüne Flagge)
- Startpunkt festlegen
- Richtung setzen
- Wiederhole fortlaufend Schleife
- Bewegung ausführen
- „Falls => dann“ Bedingung
- Bedingung „wird berührt“
- Bewegung ausführen
- „Falls => dann/sonst“ Bedingung
- Bedingung: Ist gleich Operator & Zufallszahl zwischen 0 und 1
- Drehung um 90° nach rechts
- Drehung um 90° nach links
- „Falls=>dann“ Bedingung
- Bedingung „wird berührt“
- Sende Nachricht
- 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.