

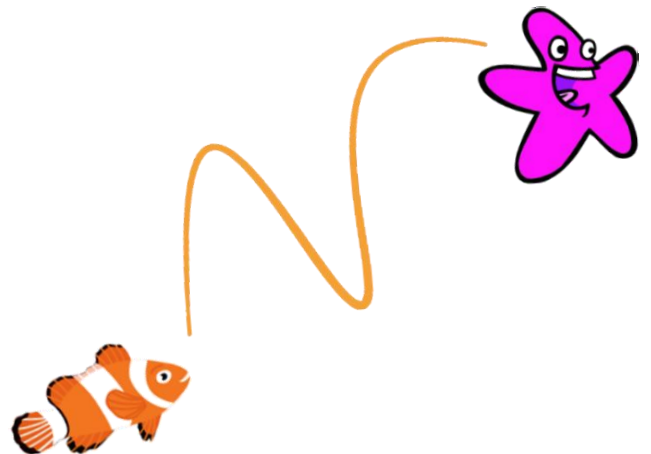


# SACHEN ZUM EINSAMMELN

## CHALLENGE

Eine Figur in Scratch so zu programmieren, 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.



## DIESE BEFEHLE HELFEN DIR DABEI

verstecke dich

Eine Figur soll sich verstecken bzw. vom Bildschirm verschwinden.  
[Anweisung]

gehe zu x:  y:

Die Position einer Figur mittels Koordinaten festlegen (z.B. die Position, an der eine Figur erscheint).  
[Anweisung]

Wenn angeklickt wird

Man benötigt ein Starterereignis!

**-200, 150, ...?** Du erinnerst dich gewiss an das *Koordinatensystem in Scratch (15)*. Um zu gewährleisten, dass eine Figur an einer Zufallsposition innerhalb des gut sichtbaren Bildbereiches erscheint, müssen wir uns das Koordinatensystem in Erinnerung rufen. Die x-Achse umfasst einen Bereich von -240 bis 240, die y-Achse einen von -180 bis 180.

zeige dich

Eine (versteckte) Figur soll sich zeigen.  
[Anweisung]

Zufallszahl von  -200 bis  200

Zufallszahl von  -150 bis  150

Generiert eine zufällige Zahl – hier zwischen -200 und 200 bzw. -150 und 150.  
[Algorithmus]

wird  Freddy  berührt?

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

warte bis

Es wird gewartet, bis eine Bedingung – z.B. die Berührung einer Figur – eintritt.  
[Bedingte Anweisung]

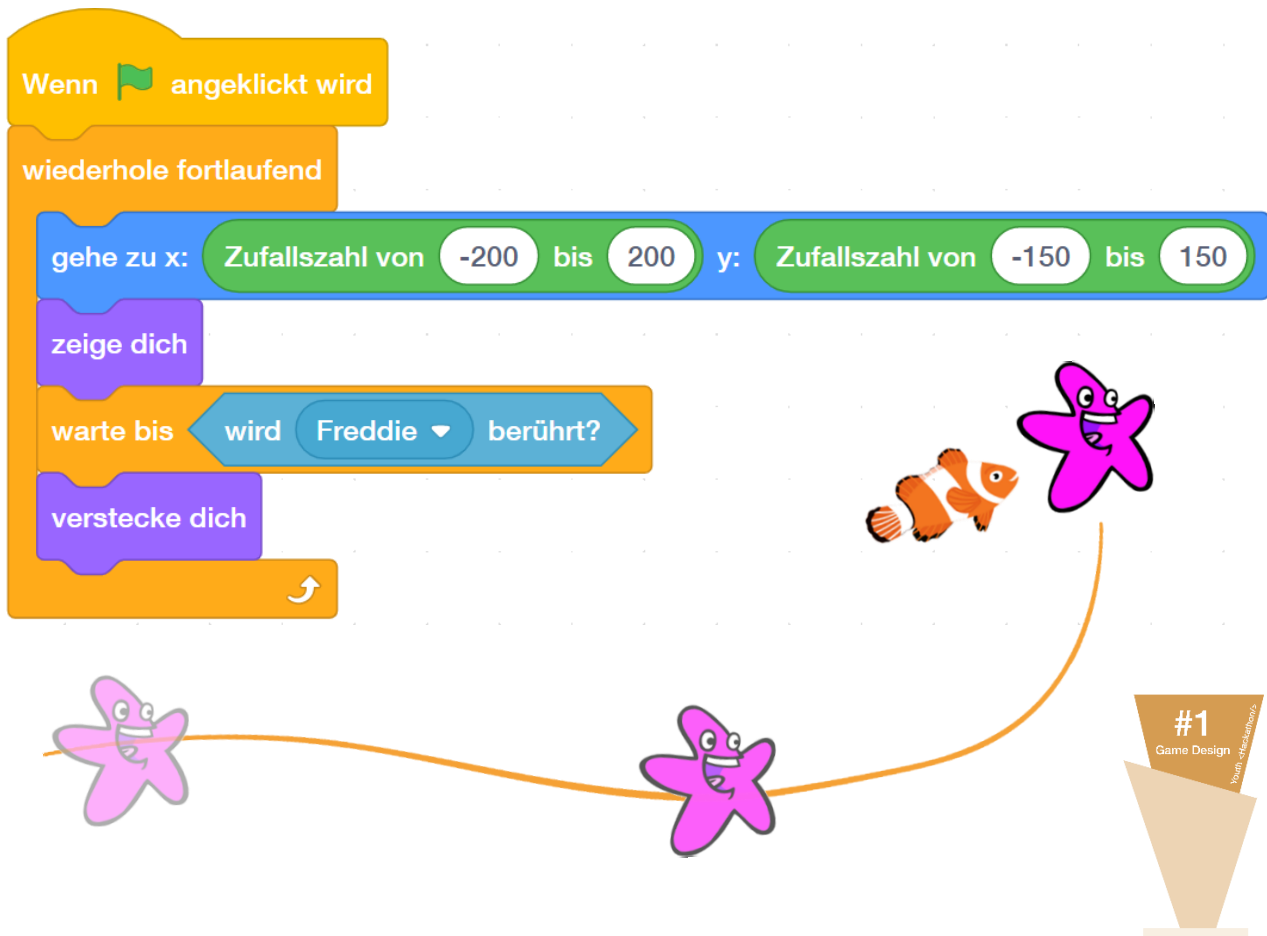
wiederhole fortlaufend

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



# SACHEN ZUM EINSAMMELN

## SO KÖNNTE DEIN PROGRAMM AUSSEHEN



## CODING HERO-CHALLENGE

Du kannst dein Spiel nun noch amüsanter gestalten. Wie könntest du z.B. Klänge einspielen, wenn du den Gegenstand erfolgreich eingesammelt hast?

Wie könntest du das Zeitintervall verändern, bis der Seestern wiederauftaucht?

