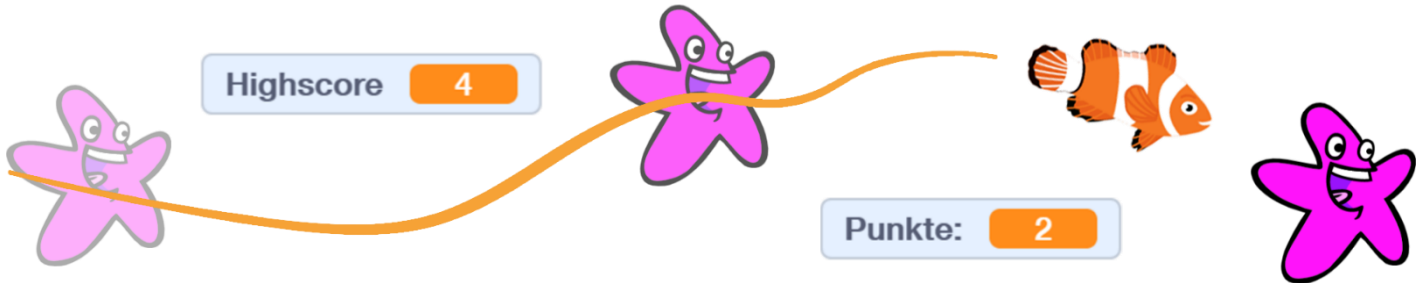




PUNKTE SAMMELN UND HIGHSCORE



CHALLENGE

Eine Figur in Scratch so zu programmieren, dass sie sich mit den 4 Pfeiltasten steuern lässt. Durch die Labyrinthwände (oder andere Hindernisse) soll die Figur allerdings nicht durchkommen.

TIPPS

Falls du die Lernkarte – „**Sachen zum Einsammeln**“ (9) – bereits programmiert hast, musst du sie nicht neu programmieren. Es genügt, das bereits erstellte Skript zu erweitern!

DIESE BEFEHLE HELFEN DIR DABEI



Der Wert einer Variable (hier: Punkte) wird um 1 erhöht.
[Anweisung]



Dieser Block überprüft, ob ein Wert (z.B. jener einer Variable) größer als ein anderer Wert ist – z.B. falls $\text{Punkte} > (= \text{größer als})$ ein anderer Wert ist, soll sich etwas verändern.
[Vergleichsoperation]



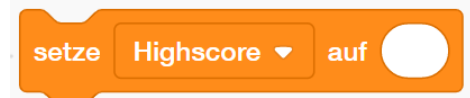
Der Wert einer Variable (hier: Punkte) wird auf 0 gesetzt.
[Anweisung]



Zwei Variablen, die von dir erstellt und benannt werden müssen. Mit diesen Blöcken kann man z.B. den aktuellen Wert der Variablen abrufen.
[individuelle Variablen]



Tu etwas, falls ... (z.B. der aktuelle Punktestand größer als dein bisheriger Rekord ist).
[Bedingte Anweisung]



Der Wert einer Variable (hier: Highscore) wird auf einen bestimmten Wert gesetzt.
[Anweisung]



PUNKTE SAMMELN UND HIGHSCORE

SO KÖNNTE DEIN PROGRAMM AUSSEHEN

The code blocks on the left are as follows:

- Wenn angeklickt wird
- setze Punkte: auf 0
- wiederhole fortlaufend
 - gehe zu x: Zufallszahl von -200 bis 200 y: Zufallszahl von -150 bis 150
 - zeige dich
 - warte bis wird Freddie berührt?
 - ändere Punkte: um 1
 - verstecke dich
 - falls Punkte: > Highscore, dann
 - setze Highscore auf Punkte:

The game scene on the right shows a clownfish (Freddie) swimming among pink starfish. A trophy labeled '#1 Game Design' is also present. Above the scene are two UI elements: 'Punkte: 123456' and 'Highscore 456'.

CODING HERO-CHALLENGE

Mittels der Punkte-Variable kannst du dein Spiel noch kreativer gestalten. Wie könntest du beispielsweise bei einer bestimmten Punkteanzahl die Farbe der einzusammelnden Figur verändern?

The challenge blocks are:

- Punkte: (orange oval)
- falls ... dann (orange bracket)
- ändere Effekt Farbe um 25 (purple block)
- > (green arrow)