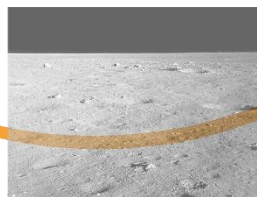




BÜHNENBILD VERÄNDERN

CHALLENGE

Ein Bühnenbild (Hintergrundbild in Scratch zu programmieren, dass es sich mit **(1) NACH EINER FESTGELEGTEN ZEIT**, **(2) BEI EINER GEWISSEN PUNKTEZAHL**, und/oder **(3) BEI BERÜHRUNG DES RANDES VERÄNDERT**.



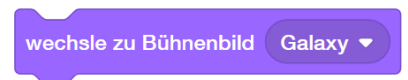
DIESE BEFEHLE HELFEN DIR DABEI



Man benötigt ein Starterereignis!



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



Zu einem speziellen Bühnenbild wechseln. [Anweisung]

(1) BESTIMMTE ZEIT



Mit diesem Block lässt sich u.a. eine Wartezeit festlegen (z.B. nach wieviel Sekunden das Bühnenbild wechseln soll). [Anweisung]

(2) GEWISSE PUNKTEANZAHL



Tu etwas, falls ... (z.B. die Punktezahl einen bestimmten Wert übersteigt). [Bedingte Anweisung]

Punkte:

Punktevariable, welche die gesammelten Punkte speichert. [individuelle Variable]



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

(3) RAND BERÜHRT



Tu etwas, falls ... [Bedingte Anweisung]



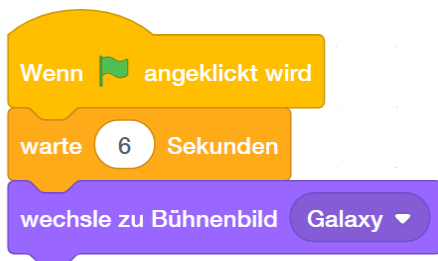
Es wird überprüft, ob eine Figur den Rand berührt. [Bedingung]



BÜHNENBILD VERÄNDERN

SO KÖNNTE DEIN PROGRAMM AUSSEHEN

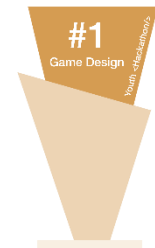
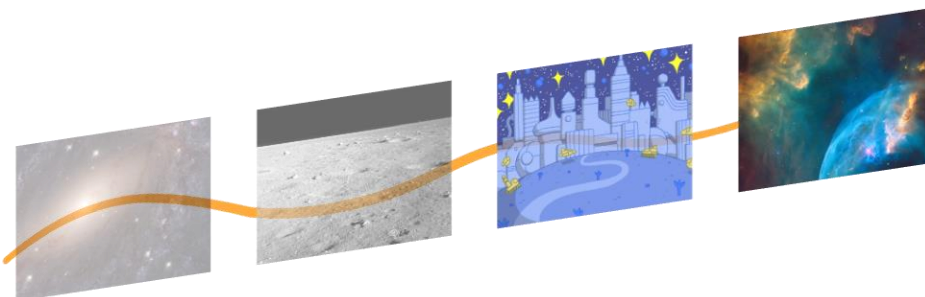
(1) BESTIMMTE ZEIT



(2) GEWISSE PUNKTEANZAHL



(3) RAND BERÜHRT



CODING HERO-CHALLENGE

Du möchtest, dass beim Spielstart immer dasselbe Bühnenbild erscheint? Wie könnte man dies programmieren?



Du planst an einem Jump 'n' Run-Spiel? Wie könnte man automatisch zum nächsten Bühnenbild wechseln, wenn man den Rand berührt und wie kommt man direkt darauf zurück zur Startposition?

