



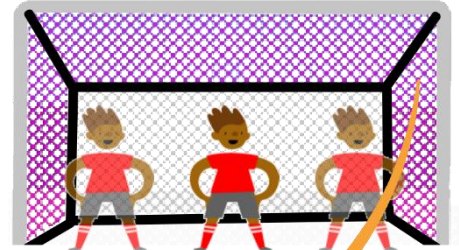
# BÄLLE WEGSCHIESSEN

## CHALLENGE

Eine Figur (z.B. einen Ball) in Scratch so zu programmieren, dass sie, wenn man eine Taste drückt, weggeschossen wird.

## TIPPS

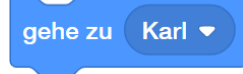
Es gibt unzählige Möglichkeiten, wie man in Scratch einen Schuss programmieren kann. Einige hilfreiche Blöcke werden unten dargestellt, allerdings kannst du deiner Kreativität auch freien Lauf lassen.



## DIESE BEFEHLE HELFEN DIR DABEI



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



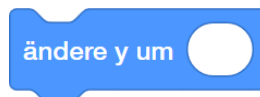
Der Wurfgegenstand geht zu einer anderen Figur (z.B. der Ball zum\*zur Fußballer\*in) [Anweisung]



Man benötigt ein Starterereignis!



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



Die Position einer Figur um einen bestimmten Wert auf der y-Achse ändern. [Anweisung]



Es wird überprüft, ob eine Taste gedrückt wird. [Bedingung]



Es kann z.B. überprüft werden, ob der Wurfgegenstand eine andere Figur berührt/abschießt, eine Farbe oder den Rand berührt. [Bedingungen]



Der Inhalt dieses Blocks wird so lange wiederholt, bis eine Bedingung eintritt. [Schleife mit Abbruchbedingung]

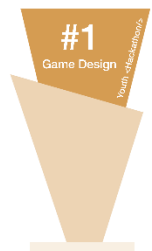


Mit diesem Block kann überprüft werden, ob zumindest eine von mehreren Bedingungen eintritt. [Vergleichsoperation/Logische Verknüpfung]



# BÄLLE WEGSCHIESSEN

## SO KÖNNTE DEIN PROGRAMM AUSSEHEN



## CODING HERO-CHALLENGE

Womöglich möchtest du deine Treffer zählen. Wie könnte man dies verwirklichen? Zusätzlich kannst du noch deinen Punktestand reduzieren, falls dein Wurfgegenstand das Ziel verfehlt.

