



TIMER RUNTER/RAUF ZÄHLEN LASSEN

CHALLENGE

In Scratch einen Timer/Zähler zu integrieren und programmieren, der die Zeit rauf/runter zählt.

TIPPS

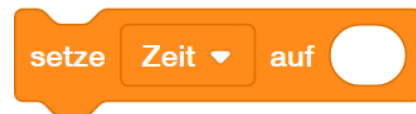
Es gibt viele Möglichkeiten, wie man in Scratch einen Timer/Zähler integrieren kann – z.B. kann man die Zeit, um ein Level zu bewältigen, vorgeben oder das Bühnenbild steuern. Die grundlegenden Blöcke für einen Timer werden unten dargestellt. Lass deiner Kreativität freien Lauf!



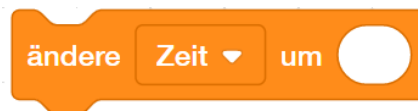
DIESE BEFEHLE HELFEN DIR DABEI



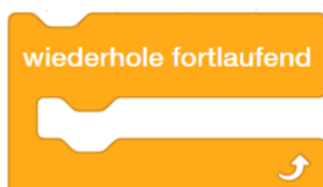
Man benötigt ein Starterereignis!



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



Der Wert einer Variable (hier: Zeit) wird um einen bestimmte Wert verändert (erhöht/vermindert).
[Anweisung]



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



Mit diesem Block lässt sich eine Wartezeit festlegen, sowie die Geschwindigkeit in einer Schleife regeln (z.B. wie schnell sich etwas ändern soll). [Anweisung]



TIMER RUNTER/RAUF ZÄHLEN LASSEN

SO KÖNNTE DEIN PROGRAMM AUSSEHEN



COUNTDOWN – RUNTER ZÄHLEN Da unsere Variable auch einen Wert unter 0, also eine Minuszahl sein kann, müssen wir den Counter abfangen. Diese Blöcke können dafür hilfreich sein ...



CODING HERO-CHALLENGE

Wenn du es schaffst, ein Spiel für z.B. 10 Sekunden durchzuhalten, soll das Bühnenbild wechseln. Wie könnte man dies programmieren?

