|  |
| --- |
| **Fang mich doch!**  Wir programmieren ein kleines Spiel. |
| **1. Hintergrund (Bühne) und Figur**  Wähle den Hintergrund **„Unterwasserwelt 1“** und die Figur **„Gobo“**.  Setze die Größe   auf **50**. |
| **2. Bewegung über Pfeiltasten**  Stelle folgende **Befehle** **zur Steuerung von Gobo** zusammen.  Achte auf **x und y** und ändere auf **20 und -20.** |
| **3. Eine weitere Figur**  Wähle die Figur **“Octopus“** aus.  Setze die Größe dieser Figur auf **80**. |
| **4. Ständige** **Bewegung (Wiederholung)**  Stelle für die Bewegung des Tintenfisches **eine Schleife** zusammen. |
| **5.** **Punktezähler (Score)**  Klicke auf und dann auf  Schreibe in das Feld **Punktestand** und bestätige mit **OK**. |
| **6.** **Falls …, dann …**  Falls der Tintenfisch Gobo berührt,  dann soll es einen Punkt zählen.  Stelle **für Gobo** diese Befehle zusammen. |
| **7. Falls Berührung, dann Sound**  Füge in den Block noch den Befehl **„spiele Klang pop“** ein. |
| **8. Neues Bühnenbild für das Spielende**  Wähle als zweites **Bühnenbild „Light“.**   Wechsle von *Skripte* auf *Bühnenbilder.*   Schreibe in den Kreis **„Game over“**.  Ändere die Schriftgröße und -farbe.  Verändere auch die Füllfarbe. |
| **9. Game over**  Nach 10 Berührungen soll das Spiel zu Ende sein. |