|  |
| --- |
| **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.  |