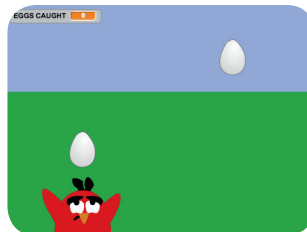
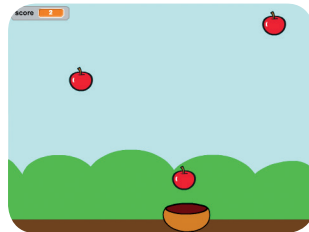


Fangspiel



Kreiere ein Spiel, in dem du herunterfallende Objekte fangen musst.

scratch.mit.edu/catch

SCRATCH

Fangspiel

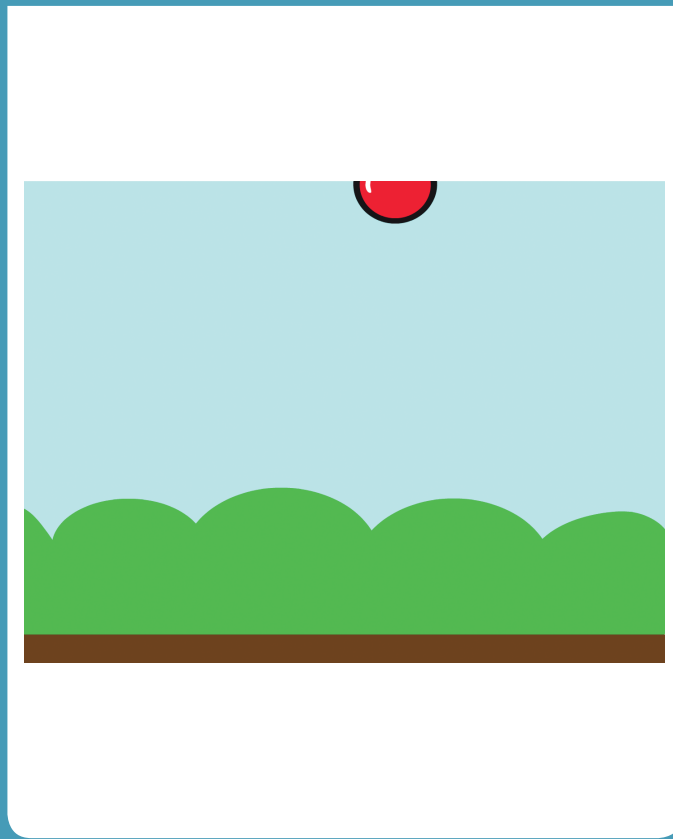
Benutze die Karten in dieser Reihenfolge:

- 1 Hoch hinaus
- 2 Herunterfallen
- 3 Bewege die Schale
- 4 Fang den Apfel!
- 5 Punkte erhalten
- 6 Bonuspunkte
- 7 Gewonnen!

Hoch hinaus



Starte an einem zufälligen Ort
am oberen Rand.



Catch Game

1

SCRATCH

Hoch hinaus

scratch.mit.edu/catch



LOS GEHT'S

Wähle ein Bühnenbild.

Neues Bühnenbild



blue sky

Wähle den Apfel als Figur.

Neue Figur:



Apple



PROGRAMMIERE

Wähle **Zufallsposition** im Menu.

gehe zu Mauszeiger

Mauszeiger

Zufallsposition

Apple

Wenn **angeklickt**

gehe zu Zufallsposition

setze y auf 180

Setze y auf 180, um ganz oben zu beginnen.

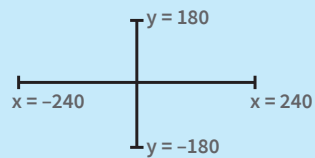
PROBIER'S AUS

Klicke auf die grüne Fahne, um das Programm zu starten.



TIPP

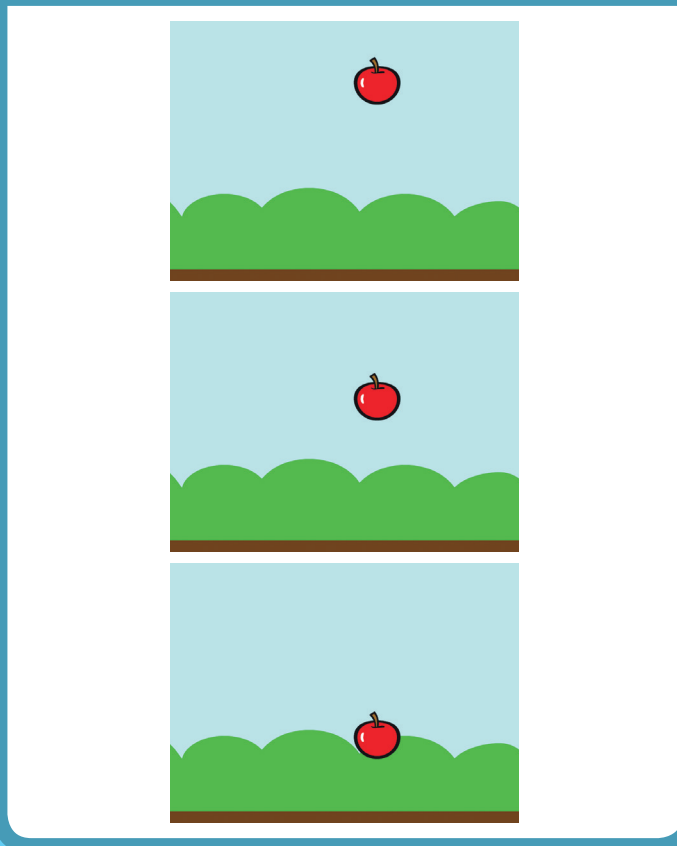
y ist die Position auf der Bühne von oben nach unten.



Herunterfallen



Lass den Apfel herunterfallen.



Catch Game

2

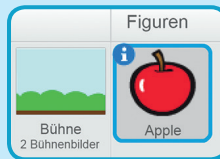
SCRATCH

Herunterfallen

scratch.mit.edu/catch

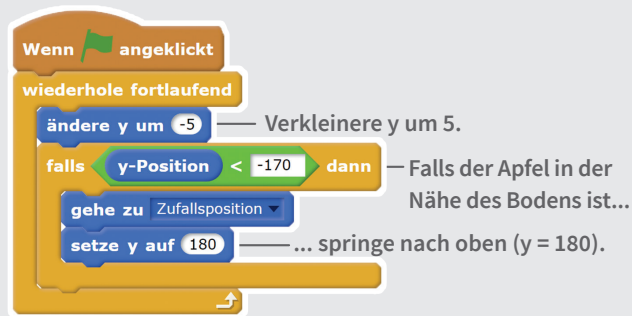


LOS GEHT'S



Wähle den **Apfel** mit einem Klick an.

PROGRAMMIERE



PROBIER'S AUS

Klicke zum Starten auf die grüne Fahne.



Mit dem roten Stoppzeichen beendest du das Spiel.

TIPP

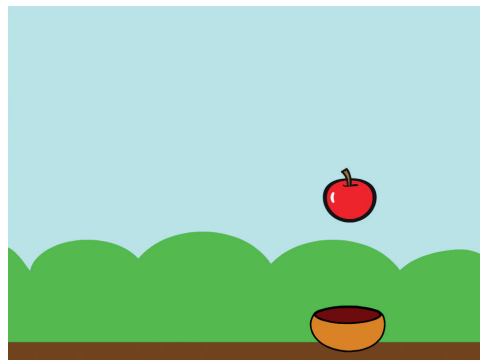
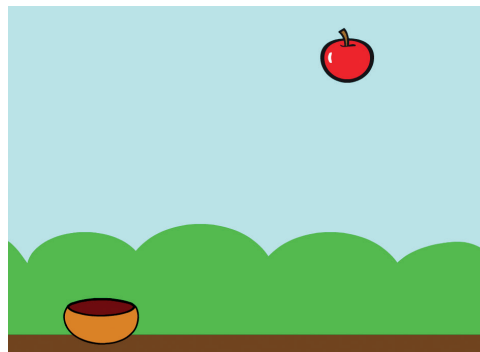
Benutze **ändere y um**, um die Figur hoch und runter zu bewegen.

Benutze **setze y auf**, um die Figur in der Höhe zu platzieren.

Bewege die Schale



Bewege die Schale mit den Pfeiltasten nach links und rechts.



Bewege die Schale

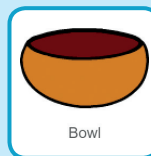
scratch.mit.edu/catch



LOS GEHT'S

Wähle eine **Figur** aus, um den Apfel zu fangen, z.B. die Schale.

Neue Figur:



Platziere die Schale am unteren Rand der Bühne.

PROGRAMMIERE



PROBIER'S AUS

Klicke zum Starten auf die grüne Fahne.

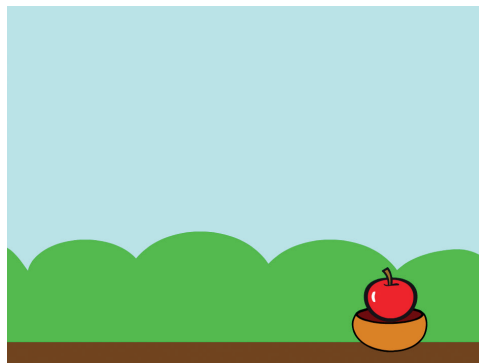
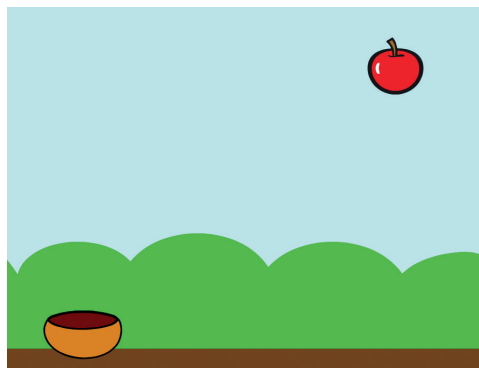


Benutze die Pfeiltasten, um die Schale zu bewegen.

Fang den Apfel!



Fang den Apfel mit der Schale.



Catch Game

4

SCRATCH

Fang den Apfel!

scratch.mit.edu/catch

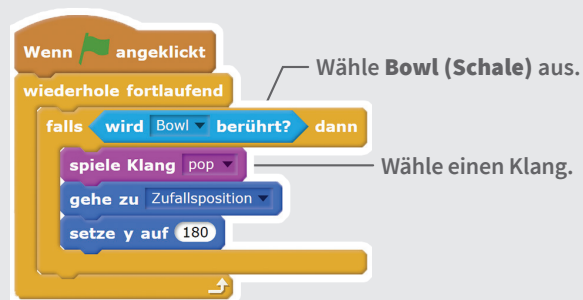


LOS GEHT'S

Wähle den **Apfel** aus.



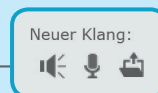
PROGRAMMIERE



TIPP

Möchtest du Töne hinzufügen, dann klicke **Klänge** an.

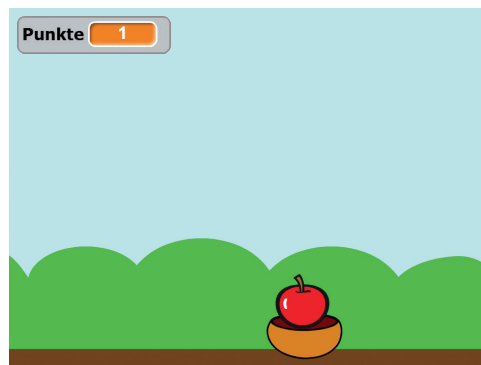
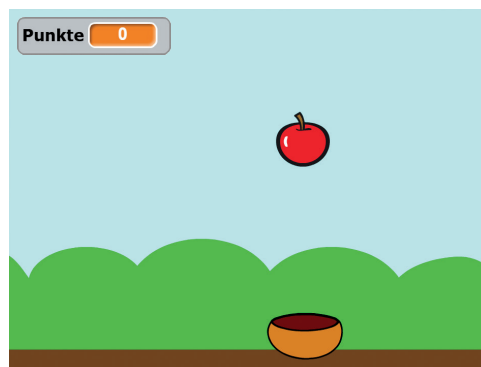
Hier findest du
die Bibliothek.



Punkte erhalten



Jeder aufgefangene Apfel erhöht den Punktestand um 1.



Punkte erhalten

scratch.mit.edu/catch



LOS GEHT'S

Wähle **Daten**.

Klicke auf **Neue Variable**.

Gib **Punkte** als Name ein und klicke **OK**.

PROGRAMMIERE

Erweitere deinen Code um die zwei orangen Blöcke:

Initialisiere den Punktestand mit 0.

Erhöhe **Punkte** um 1, wenn der Apfel die Schale berührt.

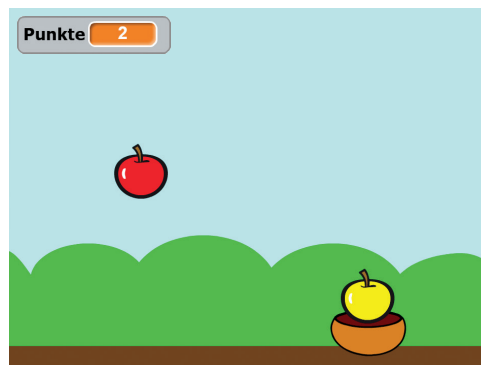
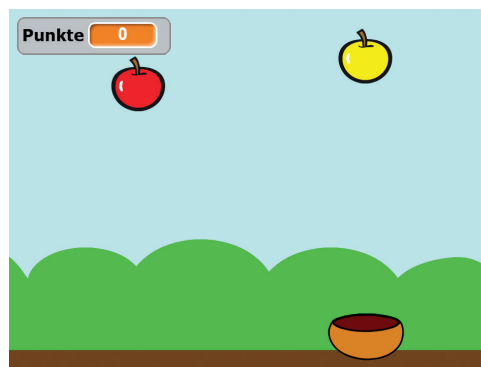
PROBIER'S AUS

Fange Äpfel, um zu punkten.

Bonuspunkte



Erhalte 2 Punkte für einen goldenen Apfel.



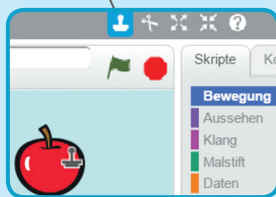
Bonuspunkte

scratch.mit.edu/catch



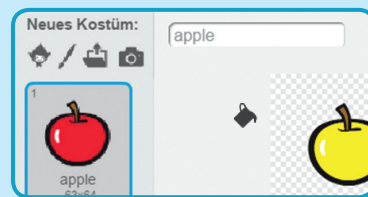
LOS GEHT'S

Klicke auf das Werkzeug **Duplizieren**.



Klicke auf den Apfel, um ihn zu kopieren.

Klicke auf **Kostüme**.



Benutze das **Füllwerkzeug**, um den Apfel goldig zu färben.

PROGRAMMIERE

Klicke auf **Skripte**.



Ändere die Punktzahl.

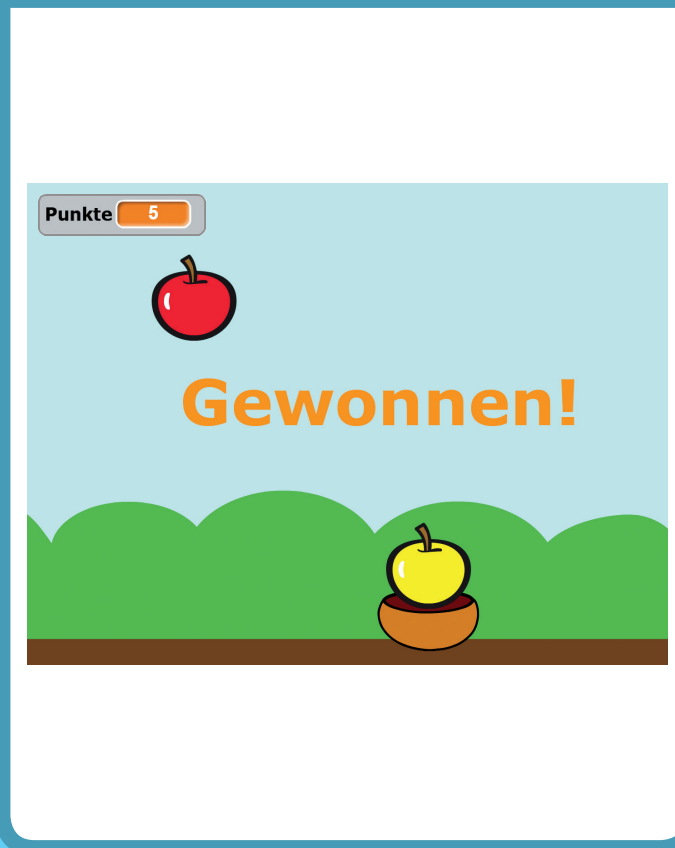
PROBIER'S AUS

Erwische goldene Äpfel und sammle Bonuspunkte.

Gewonnen!



Zeige eine Nachricht, sobald das Spiel gewonnen ist.



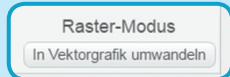
Gewonnen!

scratch.mit.edu/catch



LOS GEHT'S

Klicke auf den **Pinsel**,
um eine neue Figur zu zeichnen.



Klicke auf **in Vektorgrafik umwandeln**.

Schreibe mit dem **Texttool**.



Du kannst die Schriftart und
die Farbe ändern.

PROGRAMMIERE

Klicke auf **Skripte**.



Füge die Variable **Punkte** ein.

Benutze einen grünen
Vergleichsoperator.

Beende das Spiel.

PROBIER'S AUS

Klicke zum Starten
auf die grüne Fahne.



Spiele, bis du gewinnst!