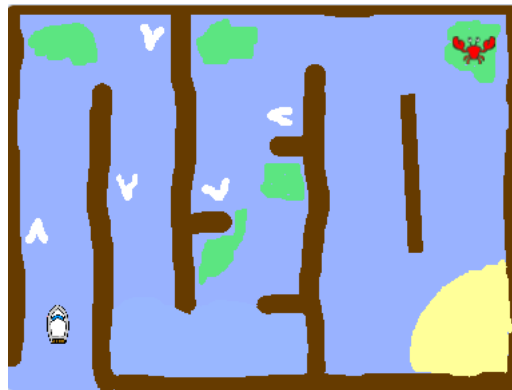


Programmieren mit



Stunde 3

Schiffahrt – Aufgabe 1



Du kennst nun die wichtigsten Blöcke, um Spiele in Scratch zu programmieren. Heute wollen wir ein Bootsrennen in Scratch umsetzen.

Öffne die Seite <https://kurzelinks.de/p4o2> und kclone das vorgegebene Projekt. Klicke nun auf „Veröffentlichen“, damit auch deine Klassenkameraden dein Spiel sehen und es spielen können.

Wichtig: Dupliziere für jede Teilaufgabe dein aktuelles Projekt und arbeite auf der Kopie weiter.

Programmiere ein Spiel, das Folgendes kann:

- Das Schiff wird mit der Maus gesteuert: Das Schiff fährt immer langsam zum Mauszeiger hin, es verfolgt den Mauszeiger also.
- Das unbeschädigte Schiff startet immer bei $x = -190$ und $y = -150$.
- Wenn das Schiff die braune Wand berührt, ist das Spiel zu Ende: Das Schiff zerschellt und sagt „Oh nein!“. Anschließend wird das ganze Spiel gestoppt.
- Nachdem das Schiff „Oh nein!“ sagt, wechselt der Hintergrund zum Hintergrund „Niederlage“.
- Wenn das Schiff die Insel berührt, ist das Spiel gewonnen: Der Hintergrund wechselt zum Hintergrund „Sieg“ und das Schiff sagt „Yeah!“. Anschließend wird das ganze Spiel gestoppt.

Aufgabe 2: Für Schnelle

Folgende Erweiterungen könntest du noch hinzufügen:

- ★ Weiße Wellen lassen das Schiff für kurze Zeit schneller vorankommen.
- ★ Grüne Schleimpfützen verlangsamen das Schiff für kurze Zeit.
- ★ Das Holzdrehtor dreht sich die ganze Zeit.
- ★ Das Holzdrehtor und der Krebs sind nicht mehr sichtbar, sobald der Hintergrund den Sieg oder die Niederlage anzeigt.
- ★ Während der Schifffahrt kann man Krebse verscheuchen: Wenn das Schiff einen Krebs berührt, dann flüchtet dieser und erscheint an einer anderen, zufällig ausgewählten Position.