

Spiel *Früchte sammeln* mit Scratch



Spielbeschreibung:

Du musst mit der Schale Bananen und Äpfel sammeln.
 Ein Apfel bringt dir 5 Punkte, eine Banane 8 Punkte.
 Fällt der Apfel auf den Boden, ist das Spiel zu Ende.
 Fällt die Banane auf den Boden, gibt es 7 Punkte Abzug.
 Versuche möglichst viele Punkte zu sammeln, bis der Timer von 3000 auf 0 ist.

Details & Tipps für die Programmierung:

- Der Apfel (-5) fällt langsamer auf der y-Achse als die Banane (-7).
- Wird die rote Linie vom Apfel berührt, erscheint «*Game over*» und Sound *chomp* ertönt.
- Wird die rote Linie von der Banane berührt, gibt es 7 Punkte Abzug und Sound *boing* ertönt.
- Der Timer läuft von 3000 bis 0 rückwärts mit Änderung -1. Bei 0 ertönt Sound *chord* und es erscheint «*Time is up!*»
- Bei *Time is up!* und *Game Over* soll alles stoppen.
- Banane und Apfel gehen zurück auf eine Zufallsposition.
- Start für die Früchte auf y-Achse: 180
- Sobald die Position der Früchte auf der y-Achse < -170 ist, geht es auf eine Zufallsposition bei y 180 zurück.
- Die Schale (bowl) wird mit den Pfeiltasten links/rechts bewegt.

So kommt die Variable in den Operator (und danach in eine Schleufe):



schreibe den Namen der aktivierten Variable rein



Danach kannst du die gleichnamige Variable ins Feld ziehen.



Nun kann man im anderen Feld einen Zahlenwert eingeben



Lösungen:

Scratch Screenshot 1: Bowl Movement

Skripte:

- gehe 10 er-Schritt
- drehe dich (↶) um 15 Grad
- drehe dich (↷) um 15 Grad
- setze Richtung auf 90
- drehe dich zu Mauszeiger
- gehe zu x: 92 y: -140
- gehe zu Mauszeiger
- gleite in 1 Sek. zu x: 92 y: -140
- ändere x um 10
- setze x auf 0
- ändere y um 10

Wenn angeklickt:

- gehe zu x: 10 y: -140
- wiederhole fortlaufend:
 - falls Taste Pfeil nach rechts gedrückt? dann: gehe 10 er-Schritt
 - falls Taste Pfeil nach links gedrückt? dann: gehe -10 er-Schritt

Scratch Screenshot 2: Game Logic

Skripte:

- gehe 10 er-Schritt
- drehe dich (↶) um 15 Grad
- drehe dich (↷) um 15 Grad
- setze Richtung auf 90
- drehe dich zu Mauszeiger
- gehe zu x: 52 y: 50
- gehe zu Mauszeiger
- gleite in 1 Sek. zu x: 52 y: 50
- ändere x um 10
- setze x auf 0
- ändere y um 10

Wenn angeklickt:

- setze Score auf 0
- setze Timer auf 3000
- wiederhole fortlaufend:
 - ändere Timer um -1
 - falls wird Bowl berührt? dann:
 - spiele Klang pop
 - ändere Score um 5
 - gehe zu Zufallsposition
 - setze y auf 180
 - falls wird Farbe berührt? dann:
 - spiele Klang champ
 - sage Game over für 1 Sek.
 - stoppe alles
 - falls Timer = 0 dann:
 - spiele Klang chord ganz
 - sage Time is up! für 1 Sek.
 - stoppe alles

Wenn angeklickt:

- setze Größe auf 50 %
- wiederhole fortlaufend:
 - ändere y um 5
 - falls y-Position < -170 dann:
 - gehe zu Zufallsposition
 - setze y auf 180

Scratch Screenshot 3: Game Logic

Skripte:

- gehe 10 er-Schritt
- drehe dich (↶) um 15 Grad
- drehe dich (↷) um 15 Grad
- setze Richtung auf 90
- drehe dich zu Mauszeiger
- gehe zu x: -112 y: 180
- gehe zu Mauszeiger
- gleite in 1 Sek. zu x: -112 y: 180
- ändere x um 10
- setze x auf 0
- ändere y um 10

Wenn angeklickt:

- wiederhole fortlaufend:
 - falls wird Bowl berührt? dann:
 - spiele Klang pop
 - ändere Score um 8
 - gehe zu Zufallsposition
 - setze y auf 180
 - falls wird Farbe berührt? dann:
 - spiele Klang böng
 - sage für 1 Sek.
 - ändere Score um -2

Wenn angeklickt:

- setze Größe auf 50 %
- wiederhole fortlaufend:
 - ändere y um 2
 - falls y-Position < -170 dann:
 - gehe zu Zufallsposition
 - setze y auf 180
 - warte 1 Sek.

