

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.

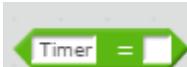
Details & Tipps für die Programmierung:

- 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

- When green flag clicked:**
 - go to x: 92 y: -140
 - go to mouse pointer
 - slide in 1 Sek. zu x: 92 y: -140
 - change x by 10
 - set x to 0
 - change y by 10
- When clicked:**
 - go to x: 10 y: -140
 - repeat (forever):
 - if (right arrow pressed) then:
 - go 10 steps
 - if (left arrow pressed) then:
 - go -10 steps

Scratch Screenshot 2: Game Logic

- When green flag clicked:**
 - set score to 0
 - set timer to 3000
 - repeat (forever):
 - change timer by -1
 - if (bowl touched) then:
 - play sound pop
 - change score by 5
 - go to random position
 - set y to 180
 - if (red color touched) then:
 - play sound champ
 - say Game over für 1 Sek.
 - stop all
 - if (timer = 0) then:
 - play sound chord ganz
 - say Time is up! für 1 Sek.
 - stop all
- When clicked (Apple):**
 - set size to 50 %
 - repeat (forever):
 - change y by 5
 - if (y position < -170) then:
 - go to random position
 - set y to 180

Scratch Screenshot 3: Bowl Movement and Game Logic

- When green flag clicked:**
 - go 10 steps
 - turn 15 degrees
 - turn 15 degrees
 - set direction to 90
 - turn to mouse pointer
 - go to x: -112 y: 180
 - go to mouse pointer
 - slide in 1 Sek. zu x: -112 y: 180
 - change x by 10
 - set x to 0
 - change y by 10
- When clicked (Bowl):**
 - repeat (forever):
 - play sound pop
 - change score by 8
 - go to random position
 - set y to 180
 - if (red color touched) then:
 - play sound böng
 - say für 1 Sek.
 - change score by 2
- When clicked (Apple):**
 - set size to 50 %
 - repeat (forever):
 - change y by 2
 - if (y position < -170) then:
 - go to random position
 - set y to 180
 - wait 1 Sek.

