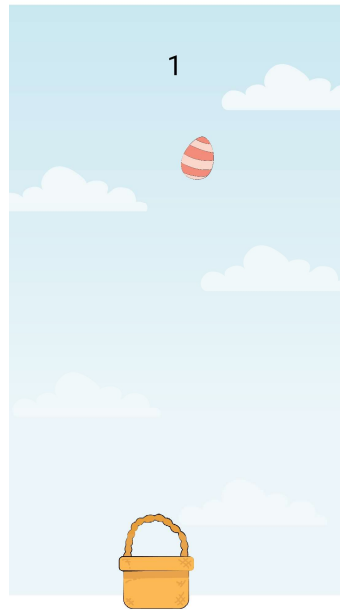


Fangspiel (Neigungssensor)



Spiel

Ostereier



1

Erstelle ein neues Projekt. Du brauchst ein Objekt (zum Beispiel ein Osterei), dass der Spieler auffangen muss.



Dazu drückst du das + und fügst ein vorhandenes Bild ein oder zeichnest selbst eines.

2

Füge jetzt Schritt für Schritt die Bausteine zu deinem Skript hinzu.

Wenn Szene startet

Wiederhole 10 mal

Setze an Position
x: Zufallszahl von bis(...) y: 500

Setze Geschwindigkeit auf
x: 0 y: -400 Schritt/Sekunde

Warte bis Position y < -700 wahr ist

Ende der Schleife

So oft wird deine Figur erscheinen, bevor das Spiel zu Ende ist.

Benütze die Funktion Zufallszahl, um deine Figur immer an unterschiedlichen Positionen erscheinen zu lassen. (Tipp1)

Hier entscheidest du wie schnell sich deine Figur nach unten bewegt soll.

Warte bis deine Figur unten angekommen ist und wiederhole dann

3

Jetzt brauchst du noch einen Auffangbehälter (zum Beispiel einen Korb). Gehe dazu wie in Schritt 1 vor

Wenn Szene startet

Setze an Position
x: 0 y: -850

Zeige Variable
Punkte
bei x: 0 y: 800
Größe: 200 % Farbe: '#000000'
Ausrichtung mittig

Wiederhole fortlaufend

Ändere x um Neigung x + -4

Ende der Schleife

Du kannst ein Objekt auch händisch visuell platzieren.

Erstelle eine neue Variable mit der du die gefangenen Eier zählst und zeige sie an. (Tipp2)

Mit der Division durch -4 erreichst du, dass sich das Objekt nicht ganz so schnell bewegt. (Probiere es aus, um herauszufinden ob du das Minus brauchst, um den Korb in die richtige Richtung zu bewegen) (Tipp3)

4

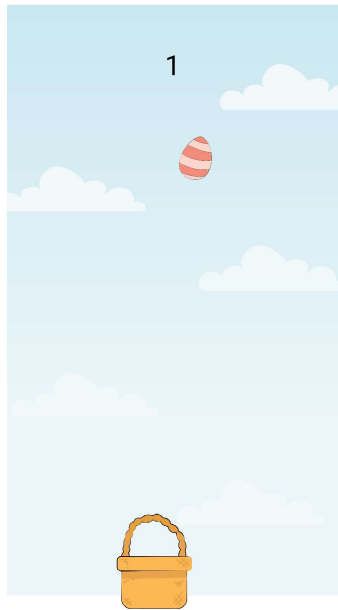
Jetzt musst du noch im Skript vom Ei überprüfen, ob das Ei auch mit dem Korb aufgefangen wurde.

Wenn berührt Figur oder Objekt(Korb) wahr wird

Ändere Variable
Punkte
um 1

Wenn das Ei den Korb berührt, zähle einen Punkt hinzu.

Fangspiel (Neigungssensor)



Hilfe

Ostereier



Tipp1: Du kannst dir, wenn du das Spiel startest die Achsen einblenden lassen, um zu sehen welche Werte für dich passen würden.
Für die x-Achse bietet sich eine Position zwischen -450 und 450 an und für die y-Achse 500. Den Zufallszahlengenerator findest du unter „Funktionen“.



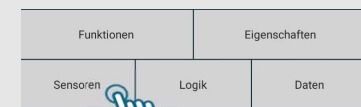
Zufallszahl von bis(1,6)



Tipp2: Tippe auf „Neu.“ um eine neue Variable zu erstellen.



Tipp3: Du findest die Sensoren also in unserem Fall die Neigung des Handys unter „Sensoren“

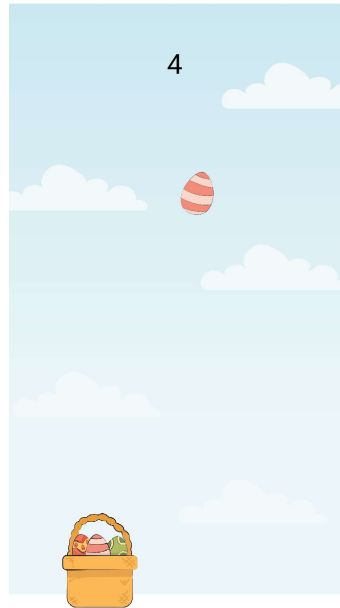


Neigung x



Lies dir doch auch die Lernkarten durch um mehr über Schleifen, Abfragen und Variablen zu erfahren oder probiere auch die Erweiterung aus, um dein Spiel noch besser zu machen.

Fangspiel (Neigungssensor)



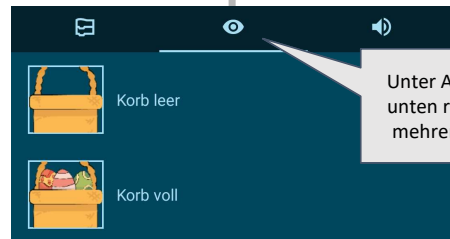
Erweiterung

Ostereier



1

Willst du, dass der Korb nach einer gewissen Punkteanzahl voll ist? Dann musst du ein neues Aussehen zum Korb hinzufügen.



Unter Aussehen kannst du unten rechts mit dem Plus mehrere Bilder einfügen.

2

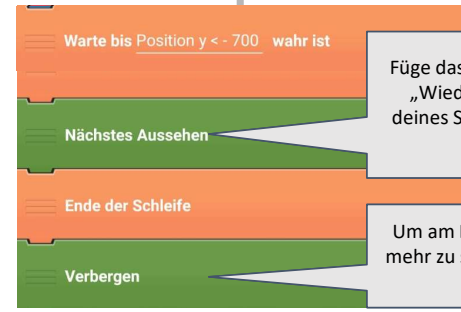
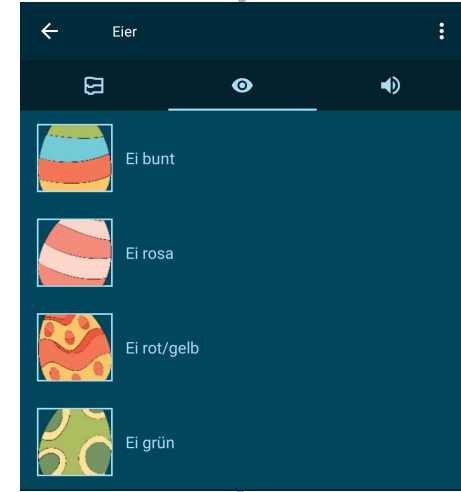
Um das Aussehen nun zu ändern, musst du in der „Wiederhole Fortlaufend“-Schleife eine Abfrage einfügen.



Ab einer Punktezahl von mehr als 3 Punkten soll ein voller Korb erscheinen, sonst der leere.

3

Du kannst auch bei den Eiern mehrere Aussehen einfügen und diese durchwechseln lassen.



Füge das vor dem Ende der „Wiederhole“-Schleife deines Skriptes für die Eier ein.

Um am Ende die Eier nicht mehr zu sehen, verberge sie einfach.



Hast du noch mehr Ideen, um dein Spiel zu verbessern? Wie wärs, wenn du die Geschwindigkeit der runterfallenden Eier immer schneller werden lässt (mithilfe einer Variable). Oder füge auch kaputte Eier ein, für die der Spieler beim fangen Minuspunkte bekommt. Probiere doch selbst ein bisschen herum und verbessere dein Spiel immer weiter.