

Scratch Projektideen

Labyrinth

Worum geht es?

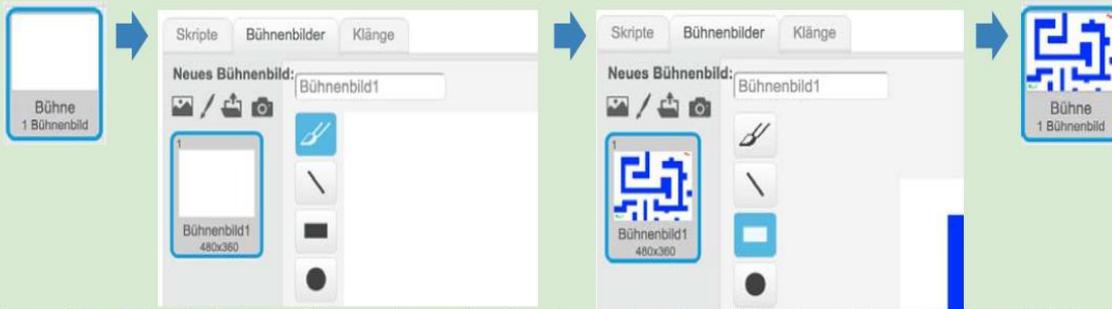
Mit Scratch lassen sich ganz einfach Geschicklichkeitsspiele erstellen, bei denen ein Objekt mit der Maus bewegt werden muss. Bei diesem Spiel geht es darum einen Tennisball ohne anzustossen durch ein Labyrinth zu navigieren. Du entscheidest, wie einfach oder schwierig das wird 😊
Probiert gegenseitig eure erstellten Labyrinth aus.



Wie funktioniert es?

1. Ein Labyrinth mit Scratch zeichnen

Klicke links unten auf „Bühne“ und anschliessend auf „Bühnenbilder“ um das das Labyrinth zu zeichnen.
Wähle eine Farbe aus und verwende das gefüllte Rechteck-Werkzeug, um die Teile deines Labyrinths zu zeichnen.

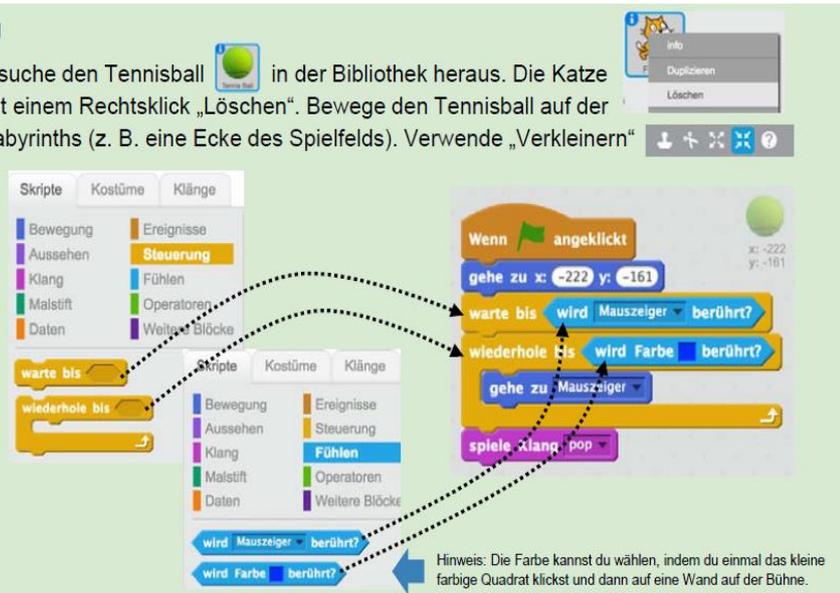


Du kannst dein Labyrinth jederzeit überarbeiten und mehr oder weniger viele Hindernisse einbauen. Verwende jedoch immer die gleiche Farbe für alle Wände.

2. Spielfigur und Programmierung

Klicke auf **Neue Figur:** und suche den Tennisball in der Bibliothek heraus. Die Katze benötigen wir nicht, du kannst sie mit einem Rechtsklick „Löschen“. Bewege den Tennisball auf der Bühne an die Startposition deines Labyrinths (z. B. eine Ecke des Spielfelds). Verwende „Verkleinern“ sollte der Ball noch zu gross sein.

Erstelle für den Tennisball das rechte Skript. Die Blöcke findest du jeweils im gleichfarbigen Bereich der Blockplatte.
Wenn du fertig bist, klicke auf **Grüner Flagge klicken**, um das Spiel zu starten. Der Ball wartet, bis er mit der Maus berührt wird (**warte bis wird Mauszeiger berührt?**) und wird anschliessend der Maus folgen (**gehe zu Mauszeiger**), bis ausversehen eine Wand berührt wird (**wiederhole bis wird Farbe berührt?**).



3. Füge bitte ein Zielfeld hinzu, welches bei Berührung mit dem Tennisball einen Soundeffekt abspielt?

3.a Kannst du eine Stoppuhr einbauen, wie lange man gebraucht hat?