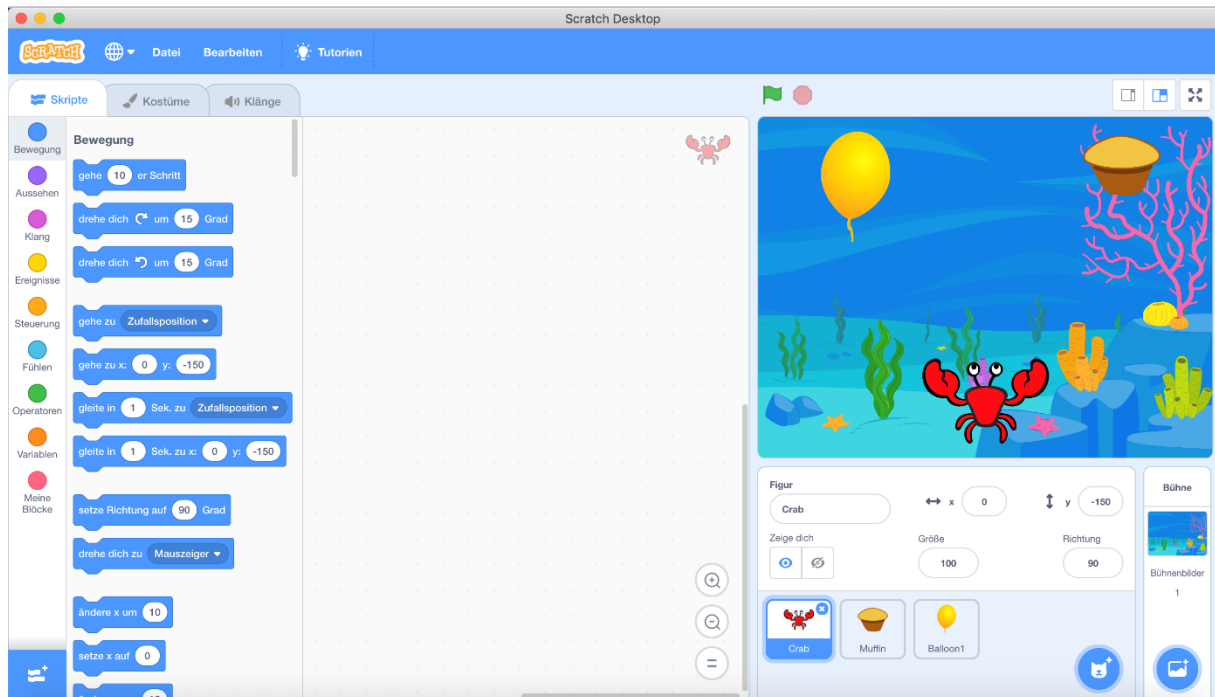


# Fangspiel – Anleitung mit Scratch 3

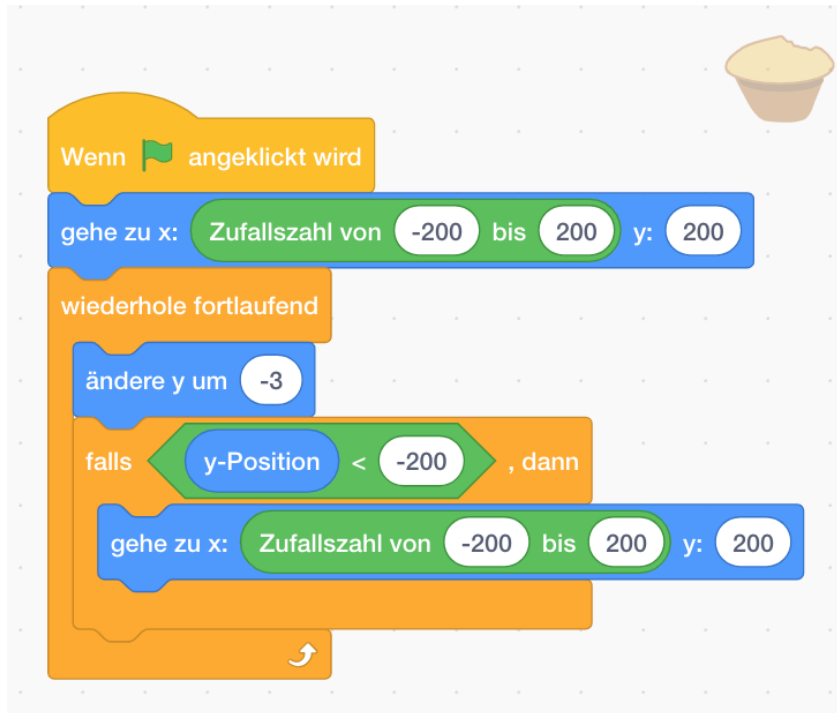
(1) Erstelle die drei Grafiken und das Bühnenbild wie in der Abbildung oder lade die Datei „Fangspiel Vorlage.sb3“ hoch



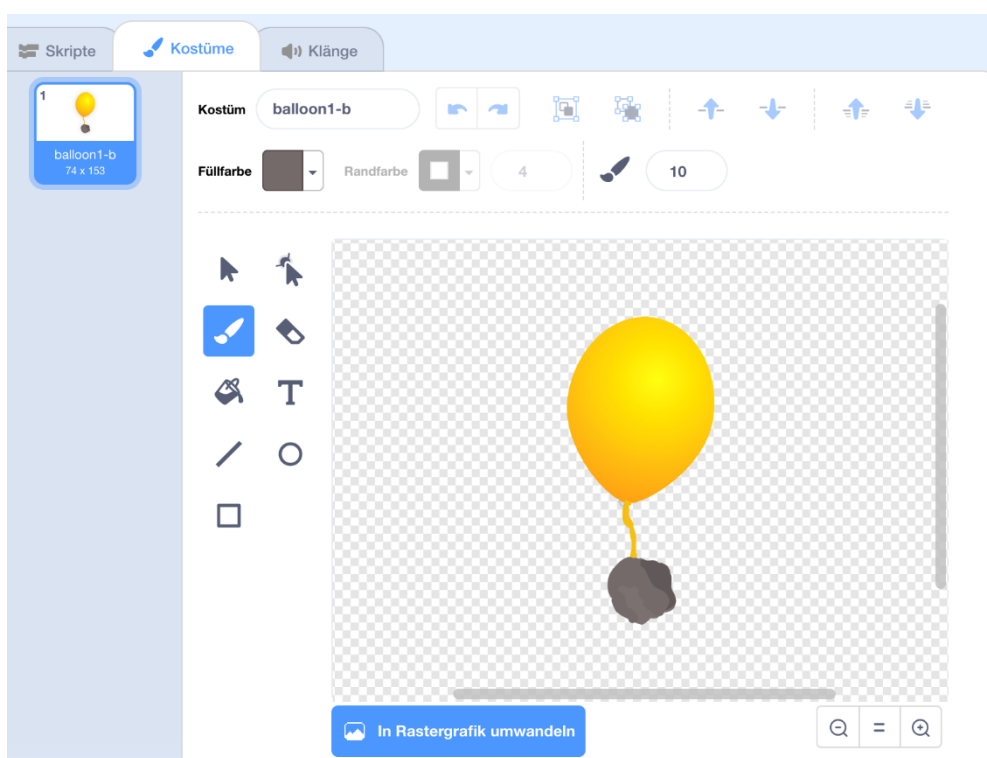
(2) Stelle zur Grafik „Crab“ diese Blöcke zusammen, der linke bringt die Krabbe mit den Pfeiltasten zum Laufen, der rechte lässt die Scheren der Krabbe auf und zu gehen:



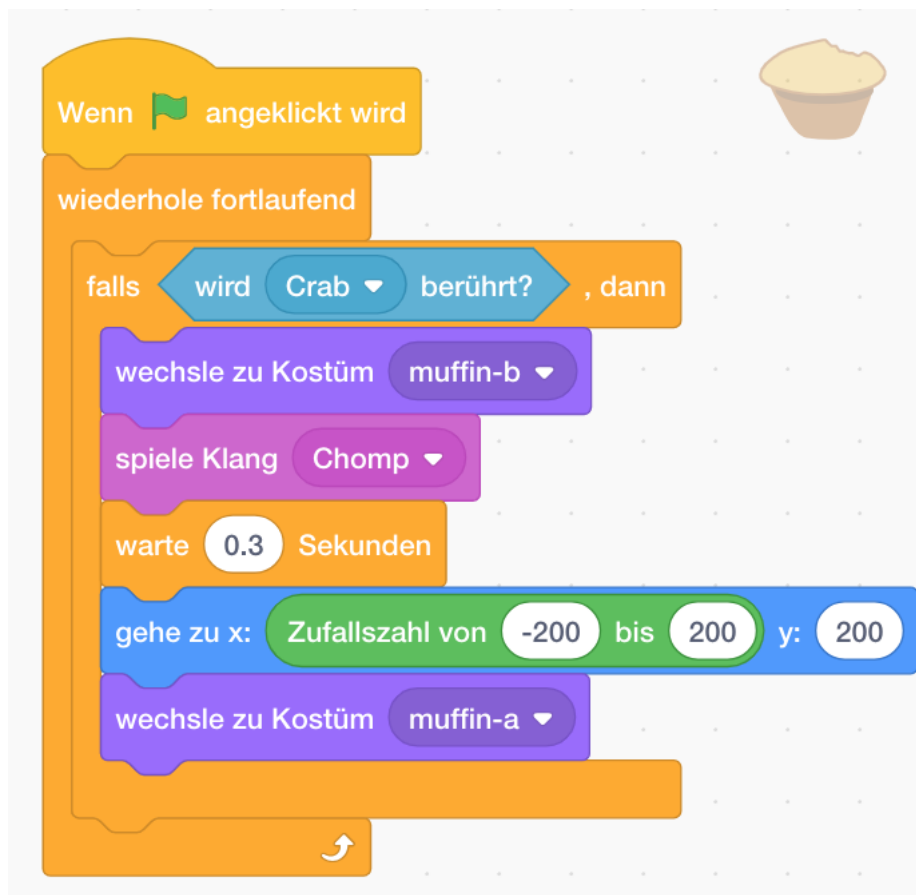
(3) Programmiere dies zum „Muffin“. Mit diesen Blöcken fällt er von oben nach unten. Dabei taucht er oben immer an einer anderen Stelle auf:



(4) AUFGABE: Wiederhole dasselbe für den Ballon! Zuvor kannst du den Ballon im Grafikeditor noch einen Stein dranz malen (damit es auch echt erscheint, dass er im Wasser sinkt...)



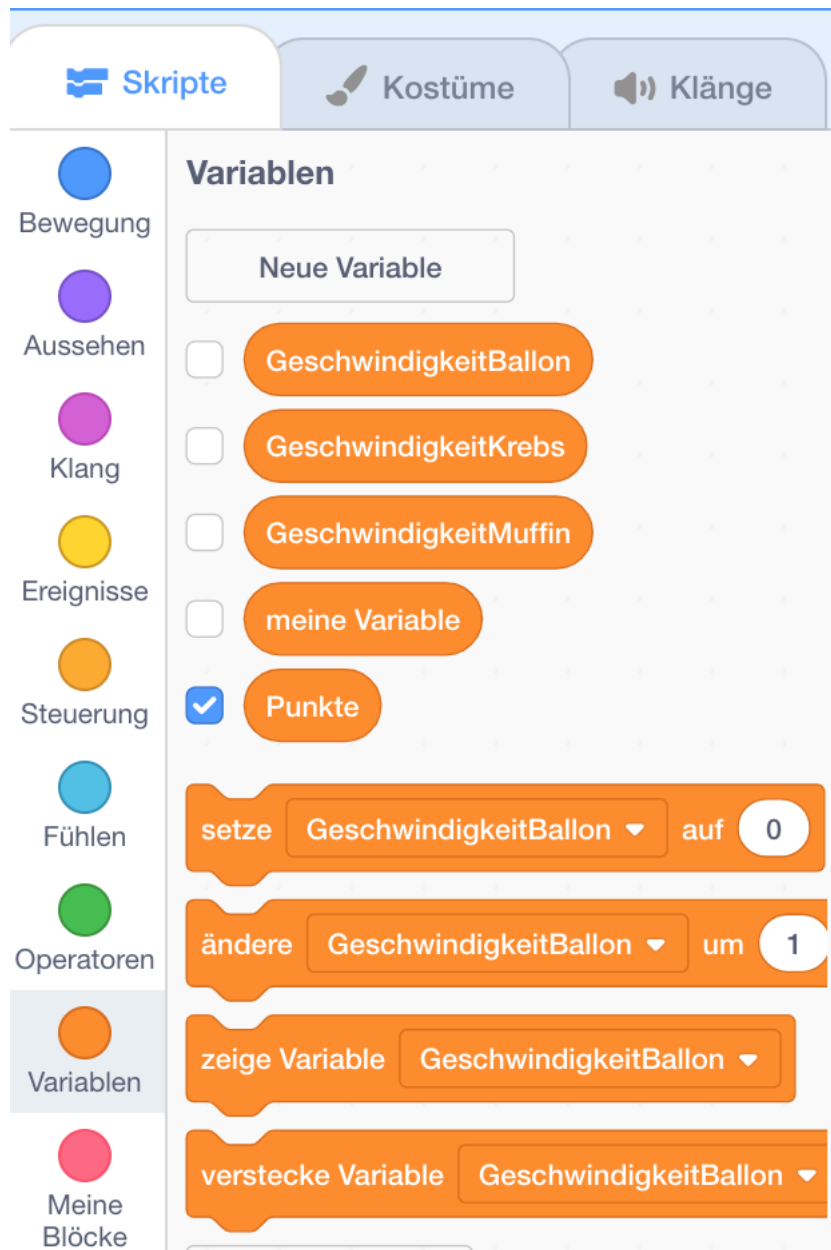
(5) Wechsle wieder zum Muffin. Mit diesen Blöcken wird der Muffin „aufgegessen“.



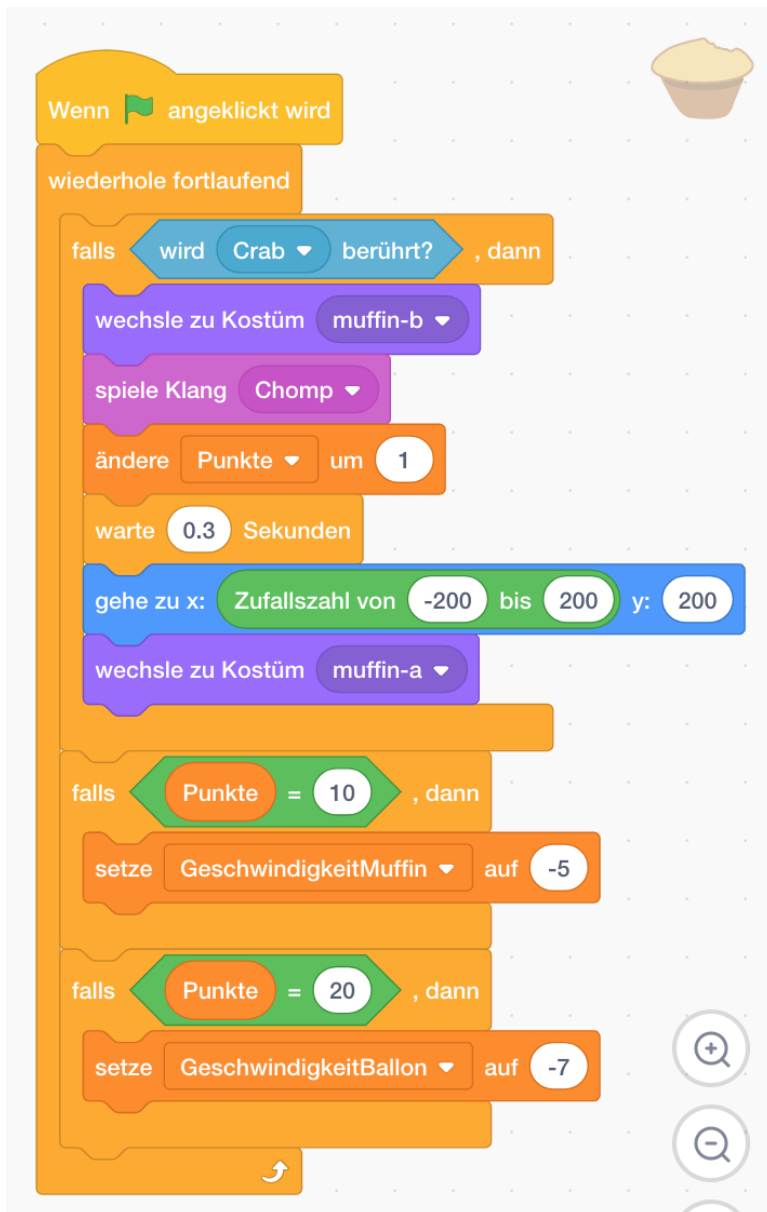
(6) Mache dasselbe für den Ballon, jetzt ertönt aber ein „Platzgeräusch“.



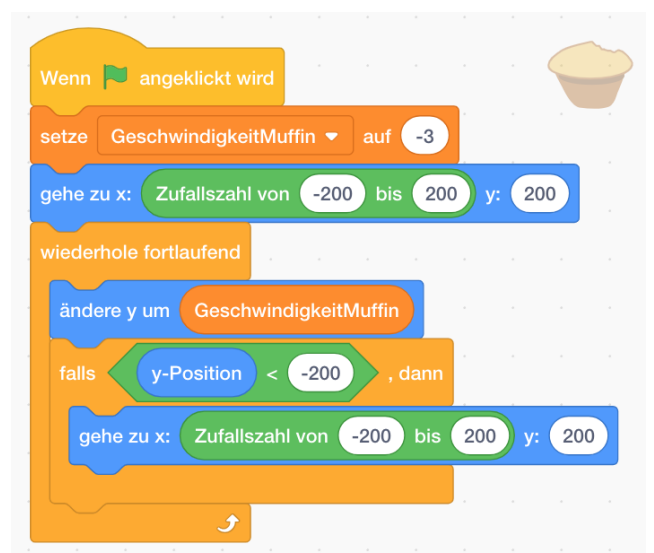
(7) Das Grundspiel ist fertig! Jetzt kommen Erweiterungen. Dafür benötigst Du mehrere Variablen, diese müssen zunächst wie hier erzeugt werden:



(8) Jetzt kann die Punktevariable eingesetzt und mit mir ihr bei steigender Punktzahl die Geschwindigkeit der fallenden Muffins geändert werden:



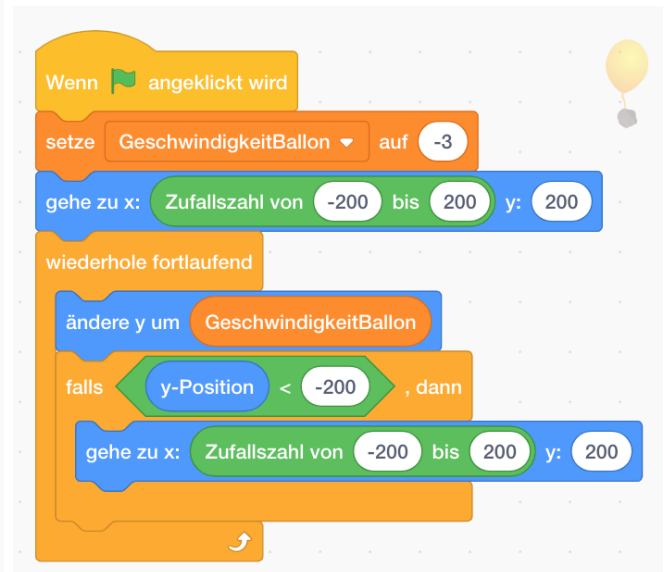
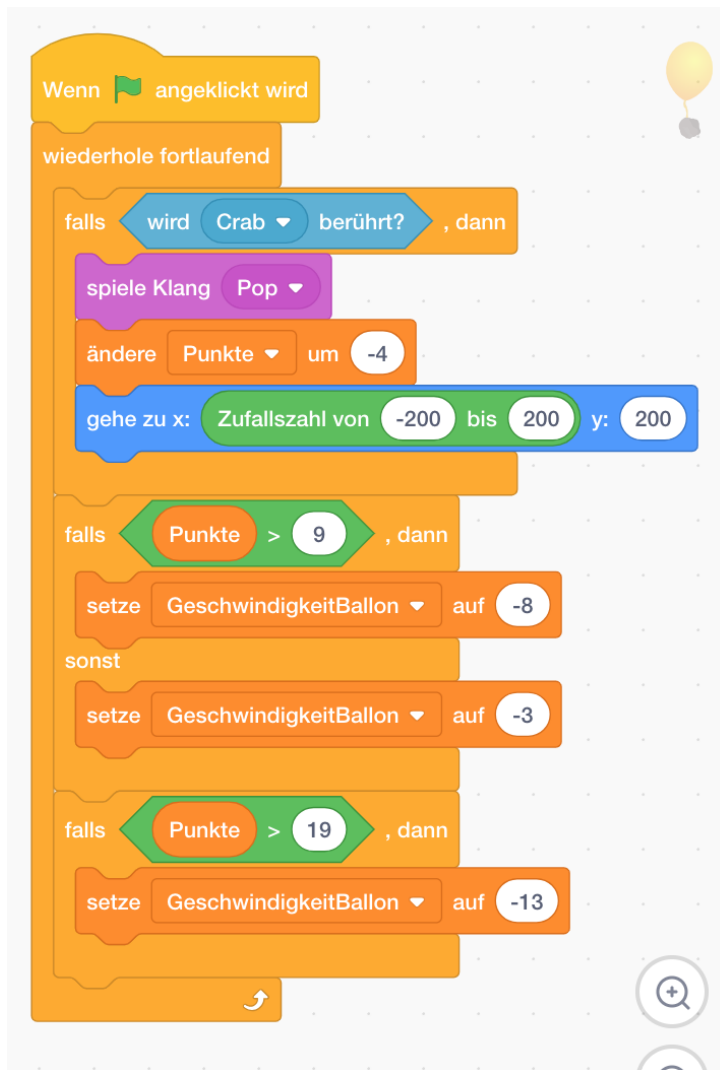
```
Wenn [Flagge angeklickt] wird
  wiederhole fortlaufend
    falls [wird Crab berührt?] , dann
      wechsele zu Kostüm [muffin-b]
      spiele Klang [Chomp]
      ändere Punkte um 1
      warte 0.3 Sekunden
      gehe zu x: Zufallszahl von -200 bis 200 y: 200
      wechsele zu Kostüm [muffin-a]
    falls [Punkte = 10] , dann
      setze GeschwindigkeitMuffin auf -5
    falls [Punkte = 20] , dann
      setze GeschwindigkeitBallon auf -7
```



```
Wenn [Flagge angeklickt] wird
  setze GeschwindigkeitMuffin auf -3
  gehe zu x: Zufallszahl von -200 bis 200 y: 200
  wiederhole fortlaufend
    ändere y um GeschwindigkeitMuffin
    falls [y-Position < -200] , dann
      gehe zu x: Zufallszahl von -200 bis 200 y: 200
```

Findest du den kleinen Fehler, der in diesem Skript steckt?

(9) Mit diesem Skript wird die Geschwindigkeit des Ballons an die Punktzahl angepasst:



## AUFGABE:

Schaffst du es, dass das Spiel bei 40 Punkten endet, vielleicht sogar mit einem Hinweis oder einer Melodie?