








Abb 1.

Aufgabe: Erarbeitet in Gruppen, mit 3-4 Schülern, ein umgangssprachliches Konzept(Struktogramm) für die Programmierung der oben (Abb 1.) gezeigten Bewegungen. Und setzt es nach der Besprechung in Scratch um. Folgende Punkte muss das Programm enthalten:

- Ein Objekt soll zufällig an verschiedenen Orten auf der Bühne erscheinen
- Klickt man auf das Objekt sagt es „gefangen“!

Zusatzaufgabe: Baut einen Punktezähler mit Hilfe von Variabeln ein. Beachtet, dass der Punktezähler beim Start auf Null gesetzt werden muss. Beachtet hierzu auch AB6 (Merkblatt)

Tipps:

- Du benötigst Zufallszahlen ()
- Überprüfe ob das Objekt angeklickt wird mit ()
- Um das Objekt zu positionieren benötigst du ()
- Info die Bühne ist ca. 400 x 340 Pixel
- 
- Für die Punktezählung brauchst du ()