

Aufgabe: Erarbeitet in Gruppen, mit 3-4 Schülern, ein umgangssprachliches Konzept(Struktogramm) für die Programmierung eines Countdowns für das mit AB5 entwickelten Spieles. Der Countdown soll zum Beispiel von 30 Sekunden an zählen. Nach Ablauf des Countdowns, soll das Spiel angehalten werden. Setzt das erarbeitete Konzept nach der Besprechung in Scratch um.

Dein Ansatz:

Tipps:

Du benötigst u.A. diese Befehle (Die Variabel „Zeit“ muss erst erstellt werden):

