

Programmieren mit Scratch – Spiel anpassen

Name: _____

Du hast mithilfe der Anleitung dein erstes eigenes Spiel mit Scratch programmiert. Gratuliere!

☞ Nun passt du die bestehenden Blöcke an und schreibst selbst weitere Blöcke, die das Spiel verändern und interessanter machen. Die Anleitung darfst du dazu verwenden.

☞ Bevor du loslegst, speicherst du das Spiel mit **Datei > Eine Kopie speichern** als **Mein erstes Spiel angepasst** neu ab.

Und los geht's:

- 1 Lass den Ball schneller herumschwirren.
- 2 Ersetze den Basketball durch einen Fussball.
- 3 Färbe den Hintergrund mit einer anderen Farbe ein.
- 4 Verkleinere den Schläger.
- 5 Füge für die Ballberührung durch den Schläger einen Ton ein.
- 6 Füge auch für die Ballberührung der senkrechten Linie einen Ton ein.
- 7 Füge eine Hintergrundmusik ein.
- 8 Verändere das Punktesystem so, dass die Berührung des Schlägers 1 Punkt gibt und die Berührung der senkrechten Linie 10 Minuspunkte.
- 9 Füge auf der gegenüberliegenden Seite einen zweiten Schläger und eine zweite senkrechte Linie (mit einer anderen Farbe) ein. Der Schläger wird mit der Taste A aufwärts und mit der Taste Y abwärts bewegt.
- 10 Programmiere den Ball so, dass er bei einem Fehler von Spieler A in Richtung Spieler A startet und bei einem Fehler von Spieler B in Richtung Spieler B startet.
- 11 Füge auch für den zweiten Spieler Töne ein (Schläger und senkrechte Linie).
- 12 Erstelle auch für den zweiten Spieler eine Punktetafel mit Plus- und Minuspunkten.

Punkte: _____ / 12

