# Codeschnipsel

Variable "Schrittzaehler"

#### Variable "Schrittzaehler" wird jeweils um 10 erhöht

```
wird auf 0 gesetzt
Wenn Ӓ angeklickt
etze x auf 0
etze y auf (160)
eige Richtung 90▼
 etze Größe auf (25) %
 age 🛭 für 1 Sek.
                                           drehe 🐧 15 Grad
age 2 für 1 Sek.
 age 1 für 2 Sek.
 age Los! für 1 Sek.
         bis wird Objekt2▼ berührt?
                                            drehe 🗣 15 Grad
    age <mark>Verloren</mark> für 2 Sek.
   setze x auf 0
   setze y auf (160)
    eige Richtung 90 🔻
                                             drehe 🕭 (15) Grad
   sage 3 für 1 Sek.
   sage 2 für 1 Sek.
   sage 1 für 2 Sek.
                                             drehe 🗣 15 Grad
    sage Los! für 1 Sek.
                                            gehe (-10) -er Schritt
age Gewonnen
```

### Codeschnipsel

Einen Schrittzähler mit Scratch prorammieren



Damit wir wissen, wie viele Schritte Scratch gelaufen ist, wollen wir dem Spiel einen Schrittzähler hinzufügen.

Benötigte Zeit:

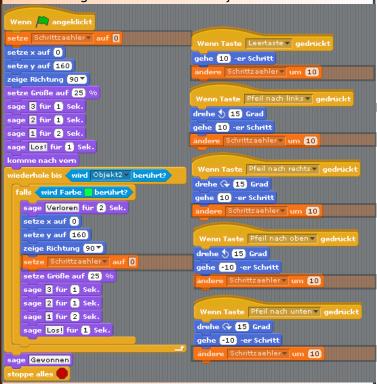


ca.: 5 min.

**Fortgeschrittene** 

## Codeschnipsel

Variable "Schrittzaehler" Variable "Schrittzaehler" wird auf 0 gesetzt wird jeweils um 10 erhöht



### Codeschnipsel

Einen Schrittzähler mit Scratch prorammieren



Damit wir wissen, wie viele Schritte Scratch gelaufen ist, wollen wir dem Spiel einen Schrittzähler hinzufügen.

Benötigte Zeit:



ca.: 5 min.

*Fortgeschrittene* 

2 Karten in 3 Schritten erstellen:

1. >8Zerschneiden

Karten falten 3. Zusammenkleben