

Codeschnipsel

Variable "Schrittzähler" wird auf 0 gesetzt

Variable "Schrittzähler" wird jeweils um 10 erhöht

```

Wenn [angeklickt]
  setze [Schrittzähler] auf 0
  setze x auf 0
  setze y auf 160
  zeige Richtung 90
  setze Größe auf 25 %
  sage 3 für 1 Sek.
  sage 2 für 1 Sek.
  sage 1 für 2 Sek.
  sage Los! für 1 Sek.
  komme nach vorn
  wiederhole bis [wird Objekt2 berührt?]
    falls [wird Farbe berührt?]
      sage Verloren für 2 Sek.
      setze x auf 0
      setze y auf 160
      zeige Richtung 90
      setze [Schrittzähler] auf 0
      setze Größe auf 25 %
      sage 3 für 1 Sek.
      sage 2 für 1 Sek.
      sage 1 für 2 Sek.
      sage Los! für 1 Sek.
    sage Gewonnen
  stoppe alles

Wenn Taste [Leertaste] gedrückt
  gehe 10 -er Schritt
  ändere [Schrittzähler] um 10

Wenn Taste [Pfeil nach links] gedrückt
  drehe 15 Grad
  gehe 10 -er Schritt
  ändere [Schrittzähler] um 10

Wenn Taste [Pfeil nach rechts] gedrückt
  drehe 15 Grad
  gehe 10 -er Schritt
  ändere [Schrittzähler] um 10

Wenn Taste [Pfeil nach oben] gedrückt
  drehe 15 Grad
  gehe -10 -er Schritt
  ändere [Schrittzähler] um 10

Wenn Taste [Pfeil nach unten] gedrückt
  drehe 15 Grad
  gehe -10 -er Schritt
  ändere [Schrittzähler] um 10

```

Codeschnipsel

Einen Schrittzähler mit Scratch programmieren



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

Benötigte Zeit:



ca.: 5 min.

Fortgeschrittene

Codeschnipsel

Variable "Schrittzähler" wird auf 0 gesetzt

Variable "Schrittzähler" wird jeweils um 10 erhöht

```

Wenn [angeklickt]
  setze [Schrittzähler] auf 0
  setze x auf 0
  setze y auf 160
  zeige Richtung 90
  setze Größe auf 25 %
  sage 3 für 1 Sek.
  sage 2 für 1 Sek.
  sage 1 für 2 Sek.
  sage Los! für 1 Sek.
  komme nach vorn
  wiederhole bis [wird Objekt2 berührt?]
    falls [wird Farbe berührt?]
      sage Verloren für 2 Sek.
      setze x auf 0
      setze y auf 160
      zeige Richtung 90
      setze [Schrittzähler] auf 0
      setze Größe auf 25 %
      sage 3 für 1 Sek.
      sage 2 für 1 Sek.
      sage 1 für 2 Sek.
      sage Los! für 1 Sek.
    sage Gewonnen
  stoppe alles

Wenn Taste [Leertaste] gedrückt
  gehe 10 -er Schritt
  ändere [Schrittzähler] um 10

Wenn Taste [Pfeil nach links] gedrückt
  drehe 15 Grad
  gehe 10 -er Schritt
  ändere [Schrittzähler] um 10

Wenn Taste [Pfeil nach rechts] gedrückt
  drehe 15 Grad
  gehe 10 -er Schritt
  ändere [Schrittzähler] um 10

Wenn Taste [Pfeil nach oben] gedrückt
  drehe 15 Grad
  gehe -10 -er Schritt
  ändere [Schrittzähler] um 10

Wenn Taste [Pfeil nach unten] gedrückt
  drehe 15 Grad
  gehe -10 -er Schritt
  ändere [Schrittzähler] um 10

```

Einen Schrittzähler mit Scratch programmieren



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. ✂ Zerschneiden
2. 📄 Karten falten
3. 🏠 Zusammenkleben