

## Scratch - LEKTION 1

## Pong – Dein erstes Scratch-Spiel.

Aufgaben: (Basislevel: löse Aufgabe 1+ 2, Expertenlevel: löse Aufgabe 3 + 4)

- 1. Baue das Spiel in deiner Scratch-Umgebung nach. Versuche dies anhand der Anleitung durch ausprobieren und dem bereits vorhandenen Material, indem du nochmal nachlesen kannst, wie der jeweilige Schritt funktionieren könnte.
- 2. Wenn du damit fertig bist, notiere dir zu jedem Schritt, wie die Spielmechanik funktioniert. (*Vorbereitung zur mündlichen Besprechung!!!*)
- 3. Erweitere das Spiel mit der Meldung "Game Over" und einem Startbutton mit dem das Spiel wieder gestartet werden kann.
- 4. A) Erweitere das Spiel um Elemente, die mit dem Ball eliminiert werden können und B) mit einer Punkteanzeige. (Vergleiche Spiel: "Breakout")





Schritt 3: Nun muss den Spielelementen ein bisschen Leben eingehaucht werden, damit das Spiel funktioniert: Klicke den "paddle" an und erstelle dafür folgendes Script: (Die Koordinaten musst du gegebenenfalls anpassen, damit sie in deinem Spiel das richtige Ergebnis bringen.)	Wenn A angeklickt gehe zu x: () y: (4) wiederhole fortlaufend setze x auf Maus x-Position
<u>Schritt 4:</u> Klicke nun den Ball an und erstelle dafür das Script nebenan. Probiere dein Spiel aus.	Wenn angeklickt gehe zu x: () y: (160) setze Richtung auf Zufallszahl von (135) bis (225) wiederhole fortlaufend gehe (12) er-Schritt pralle vom Rand ab
<u>Schritt 5:</u> Erweitere dein Script für den Ball und probiere es wieder aus:	Wenn angeklickt gehe zu x: () y: (15) setze Richtung auf Zufallszahl von (13) bis (22) wiederhole fortlaufend gehe (12) er-Schritt pralle vom Rand ab falls wird paddle berührt? dann setze Richtung auf Zufallszahl von (3) bis (2) 
Schritt 6: Ein letzter Feinschliff am Ball-Script und dein erstes Spiel ist fertig:	Wenn angeklickt gehe zu x 0 y: 160 setze Richtung auf Zufallszahl von 135 bis 225 wiederhole fortlaufend gehe 2 er-Schritt pralle vom Rand ab falls wird paddle berührt? dann setze Richtung auf Zufallszahl von 30 bis 50 spiele Klang Pop falls wird Farbe berührt? dann spiele Klang Jufnahme! stoppe alles

Speichere dein Ergebnis im Ordner "Lektion 1" im bekannten Scratch-Ordner ab.