

Die Katze muss aufpassen

Jetzt kennst du dich schon so gut aus, dass du erst einmal probieren kannst, wie es weitergeht.

Die Katze möchte ja heil und sicher über die Straße kommen. Wenn das Auto die Katze berührt, soll zunächst einmal das Auto stoppen.

Speichere 06katze unter 07katze ab und probiere es aus.

Hast du eine Lösung? Wenn ja, vergleiche sie mit der zugehörigen Hilfekarte.

Jetzt bist du bereit, dein Projekt zu erweitern. Die nächsten Aufgaben sind unabhängig voneinander. Du kannst selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge du sie machst. Natürlich kannst du auch eigene Ideen umsetzen, um das Spiel spannender zu machen.

Aufträge zum Spielausbau:

- Überlege dir, was passieren soll, wenn die Katze angefahren wird. Setze deine Ideen um.
- Lasse auf der Straße ein weiteres Auto fahren und programmiere alles Nötige für die Kollision mit der Katze.
- Baue einen Zähler ein, der mitzählt, wie oft die Katze heil am oberen Rand angekommen ist.
- Gib der Katze eine bestimmte Anzahl an Leben. (Vielleicht sieben?) Wenn sie diese alle verloren hat, endet das Spiel.
- Erweitere dein Spiel um weitere Level. Diese können immer schwieriger werden. Lege dazu neue Bühnenbilder an und lasse die Katze, wenn sie am oberen Rand angekommen ist, auf die neue Bühne wechseln. Überlege dir auch, was passieren soll, wenn sie erwischt wird. (Start in dem Level? Start in Level1?)
- Füge ein Level mit Fluss ein, auf dem Baumstämme schwimmen, auf die die Katze springen muss, um über den Fluss zu kommen.

Ein kleiner Tipp:

Objekte können miteinander in Verbindung treten, indem sie sich „Nachrichten“ schicken und auf solche reagieren. Die nötigen Blöcke dazu findest du in der Blockpalette unter „Ereignisse“. Gib deinen Nachrichten sinnvolle Namen, damit du später noch weißt, wozu sie gut sind.

From:
<https://www.info-bw.de/> -

Permanent link:
<https://www.info-bw.de/faecher:informatik:grundstufe:algorithmen:kapitel09:start>

Last update: **27.06.2017 14:26**

