



Fang-Spiel 1/2



1. Fang-Spiel-Vorlage finden und remixen

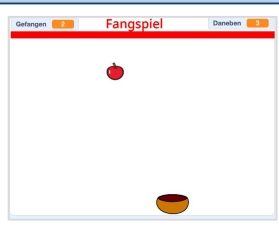
scratch.mit.edu/projects/306609617/

The screenshot shows the Scratch project browser interface. On the left, there are navigation buttons for 'Meine Sachen' and 'Schau hinein'. In the center, a list of projects is shown, with 'Fang-Spiel Vorlage' selected. On the right, there are two preview cards for the project, one showing the title 'Fang-Spiel Vorlage' and the other showing the project description 'Fangspiel - Vorlage von infolab-saar'. A large green 'Remixen' button is visible on the right.

2. Vorlage ausprobieren

Drücke die grüne Fahne!

Deine Aufgabe:
Programmiere die Steuerung für den Fänger!



3. Gehe zur Figur "Fänger"



Ziel:

Pfeiltaste links → gehe nach links
Pfeiltaste rechts → gehe nach rechts

4. Programmiere beide Tasten

The screenshot shows the Scratch script editor. The 'Ereignisse' (Events) menu is open, and the 'Wenn Taste gedrückt wird' (When key pressed) block is selected. The 'Leertaste' (Space key) is chosen. The 'Wenn Taste gedrückt wird' block is then connected to the 'Pfeil nach links gedrückt wird' (Left arrow key pressed) block. The 'Pfeil nach rechts gedrückt wird' (Right arrow key pressed) block is also connected to the 'Wenn Taste gedrückt wird' block.

5. Programmiere die Bewegung

The screenshot shows the Scratch script editor. The 'Bewegung' (Motion) menu is open, and the 'ändere x um' (Change x by) block is selected. The 'ändere x um -10' block is connected to the 'Pfeil nach links gedrückt wird' block, and the 'ändere x um 10' block is connected to the 'Pfeil nach rechts gedrückt wird' block.

6. Fertig. Ausprobieren!

