



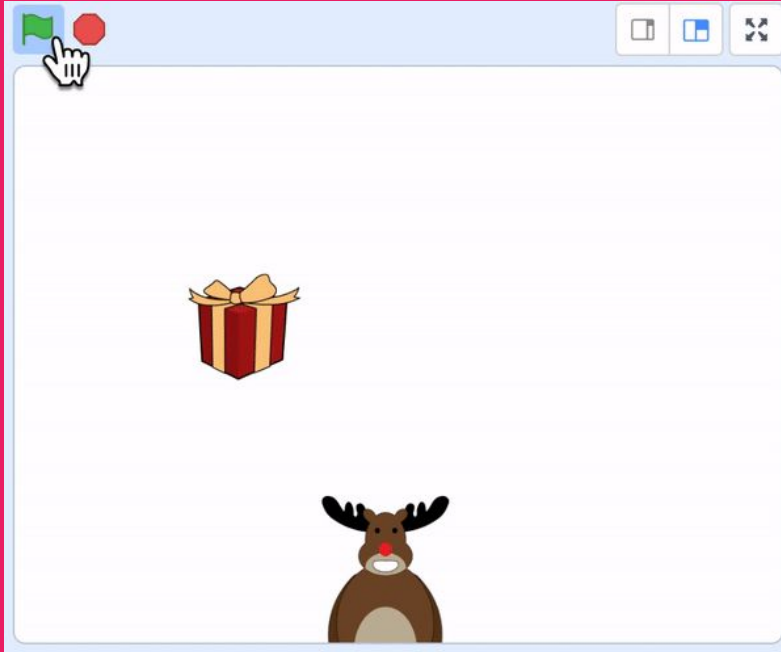
Geschenke fangen



Hilf dem Rentier,
die Geschenke zu fangen



Das Spiel



- Geschenke fallen an zufälliger Stelle von oben runter
- Fänger ist mit den Pfeiltasten nach rechts und links steuerbar
- Es soll erkannt werden, ob das Geschenk gefangen wurde oder nicht

— — —

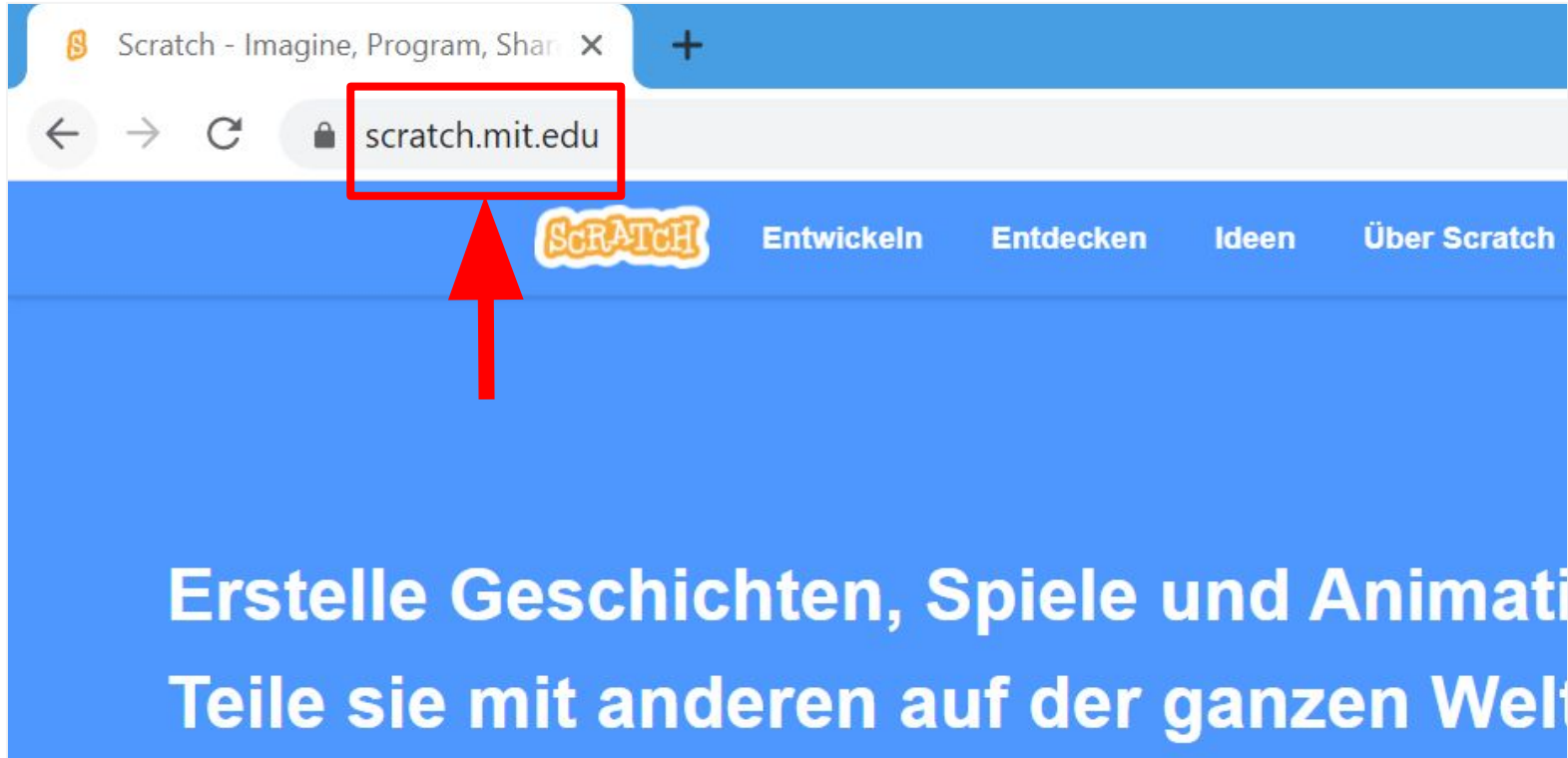
Heute



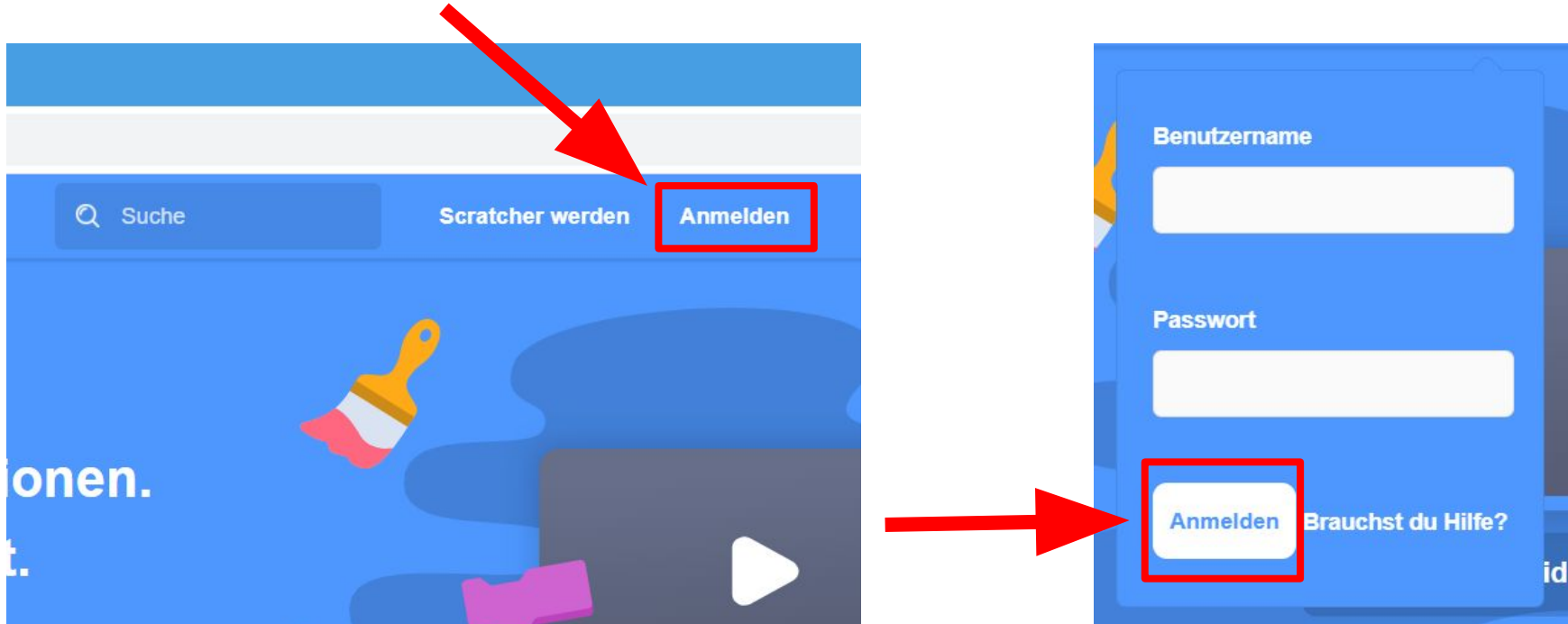
1. Scratch-Webseite öffnen
2. Bei Scratch anmelden
3. Neues Projekt starten
4. Spiel programmieren!

— — —

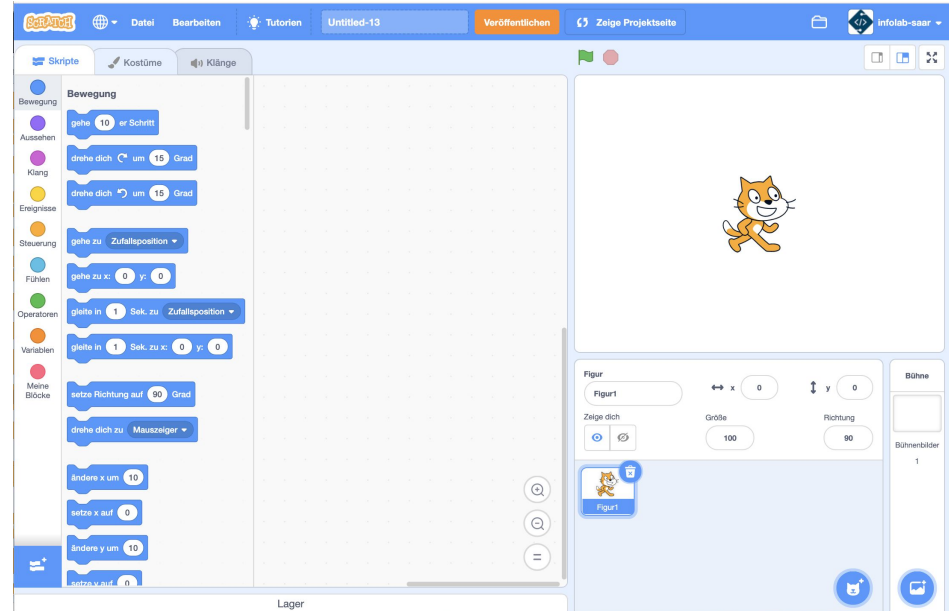
1. Scratch-Webseite öffnen



2. Bei Scratch anmelden



3.1 Ein neues Projekt starten



3.2 Projekt benennen und veröffentlichen



3.3 Zu unserem Studio hinzufügen



Anleitung

Programmiere die Schale so, dass man sie mit den Pfeiltaste nach rechts und links steuern kann.
Bonus:

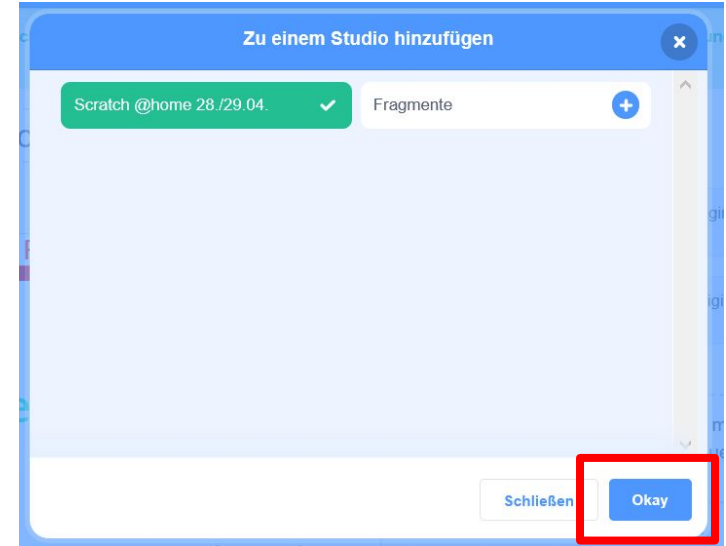
Anmerkungen und Danksagungen

Wie hast du dieses Projekt erstellt? Hast du Ideen, Skripten oder Illustrationen von anderen aufgegriffen? Danke ihnen an dieser Stelle.

© Unshared

+ Zu einem Studio hinzufügen **Link kopieren**

A red arrow points from the bottom left towards the '+ Zu einem Studio hinzufügen' button.



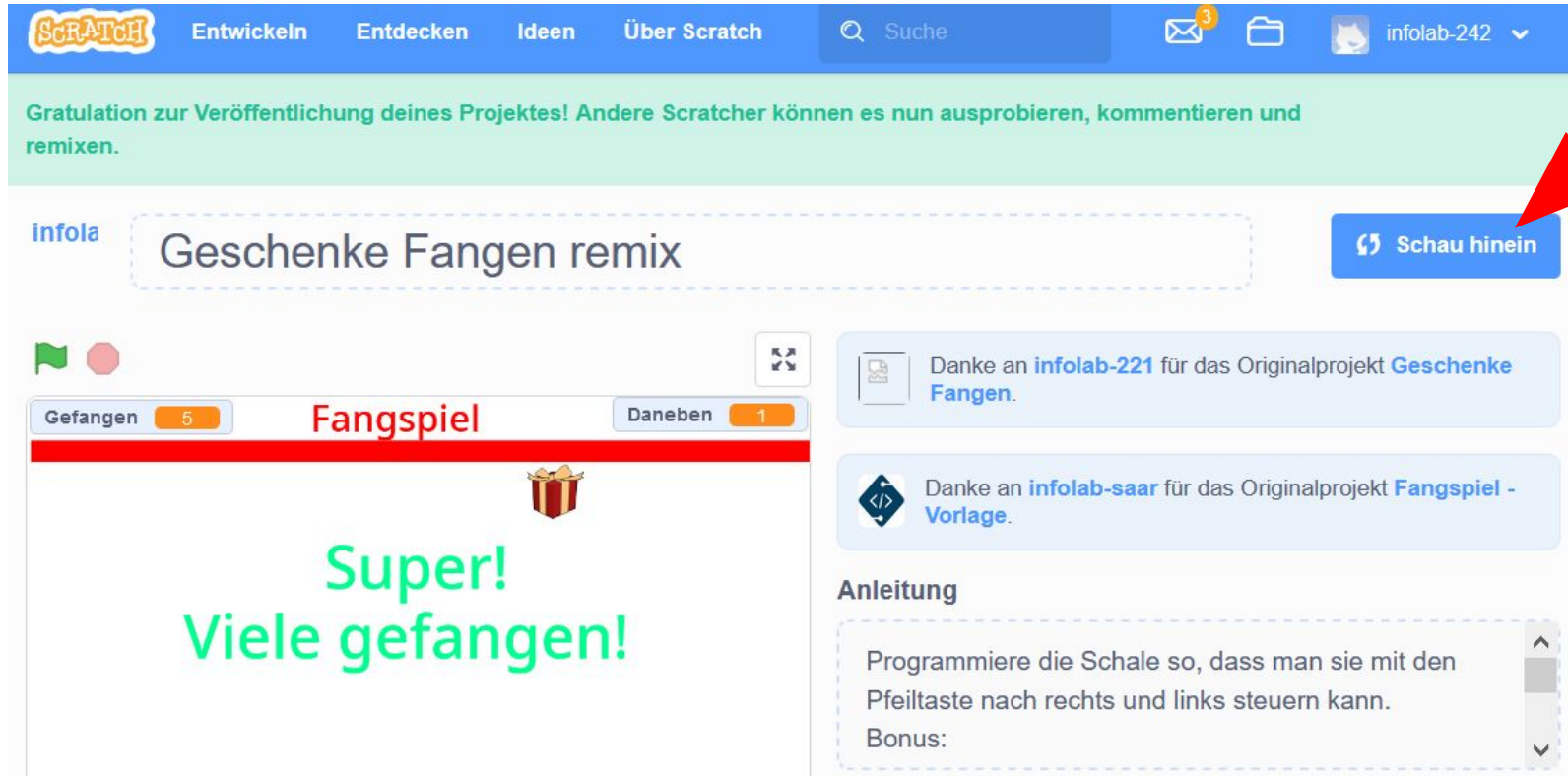
Zu einem Studio hinzufügen

Scratch @home 28./29.04. ✓ Fragmente +

Schließen **Okay**

A red arrow points from the bottom left towards the 'Okay' button.

4. Spiel programmieren!



The image shows a Scratch project preview for 'Geschenke Fangen remix'. The top navigation bar includes 'Entwickeln', 'Entdecken', 'Ideen', and 'Über Scratch'. A green banner congratulates the user on publishing the project. The project title 'Geschenke Fangen remix' is displayed with a 'Schau hinein' button. The project thumbnail shows a game titled 'Fangspiel' with a score of 5 and a 'Daneben' button. The game content displays 'Super! Viele gefangen!' with a gift icon. The right sidebar contains acknowledgments to 'infolab-221' and 'infolab-saar', an 'Anleitung' section with instructions on controlling a shell, and a 'Bonus' section.

Scratch

Entwickeln Entdecken Ideen Über Scratch

Suche

infolab-242

Gratulation zur Veröffentlichung deines Projektes! Andere Scratcher können es nun ausprobieren, kommentieren und remixen.

infolab

Geschenke Fangen remix

Schau hinein

Fangspiel

Super!
Viele gefangen!

Danke an [infolab-221](#) für das Originalprojekt [Geschenke Fangen](#).

Danke an [infolab-saar](#) für das Originalprojekt [Fangspiel - Vorlage](#).

Anleitung

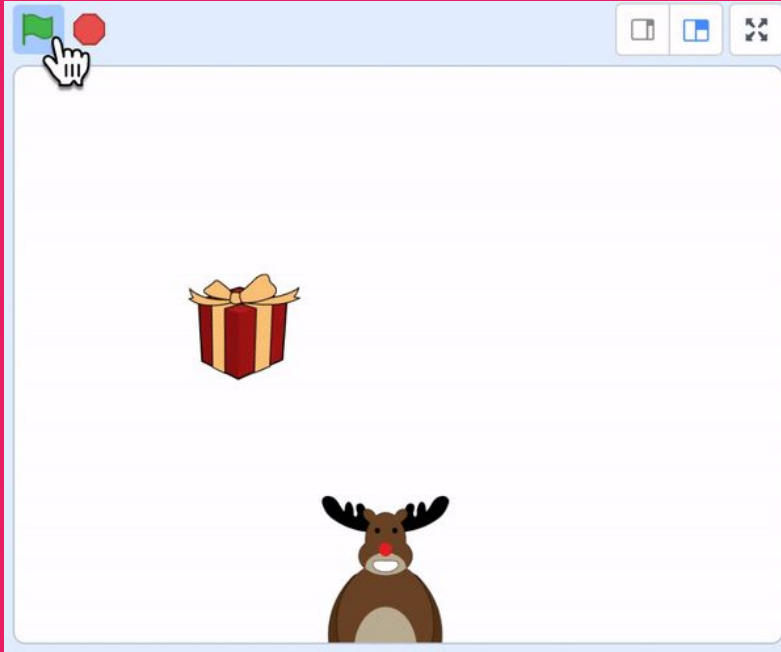
Programmiere die Schale so, dass man sie mit den Pfeiltaste nach rechts und links steuern kann.

Bonus:

Der Plan

1. Steuerung des Fängers programmieren
2. Geschenke zufällig fallen lassen
3. “Gefangen” erkennen und programmieren, was dann passieren soll
4. “Daneben” erkennen und programmieren, was dann passieren soll

— — —

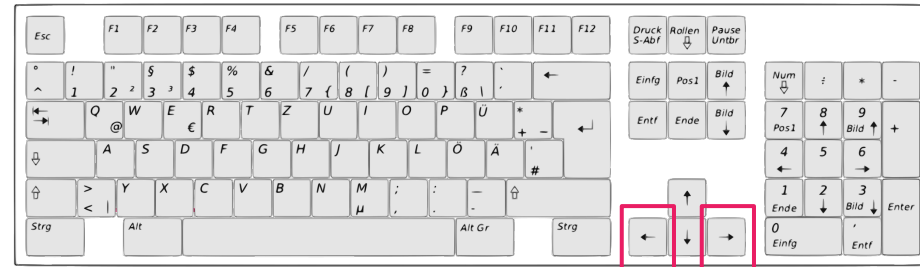




1. Steuerung des Fängers

rechte Pfeiltaste ->
nach rechts

linke Pfeiltaste ->
nach links



1.1 Die Katze löschen

— — —

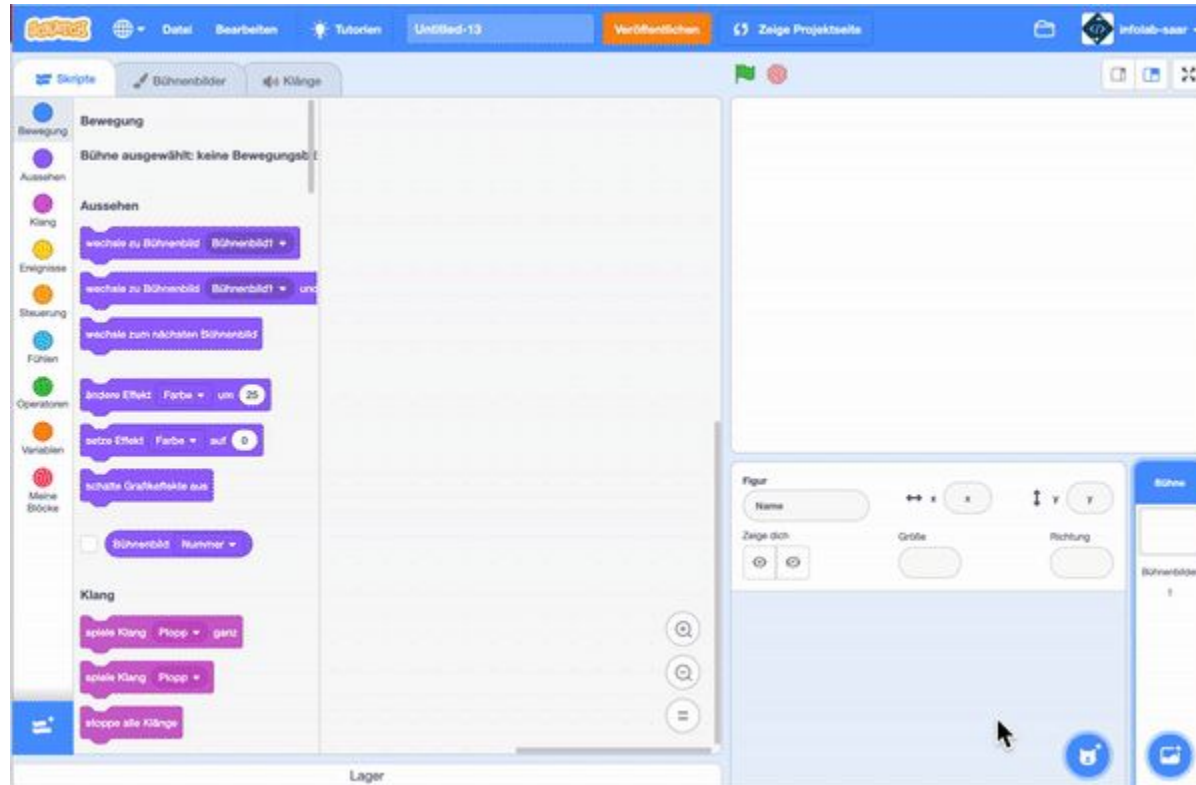


The image shows the Scratch interface. At the top, a Scratch Cat sprite is positioned on a white stage. Below the stage is a control panel with the following elements:

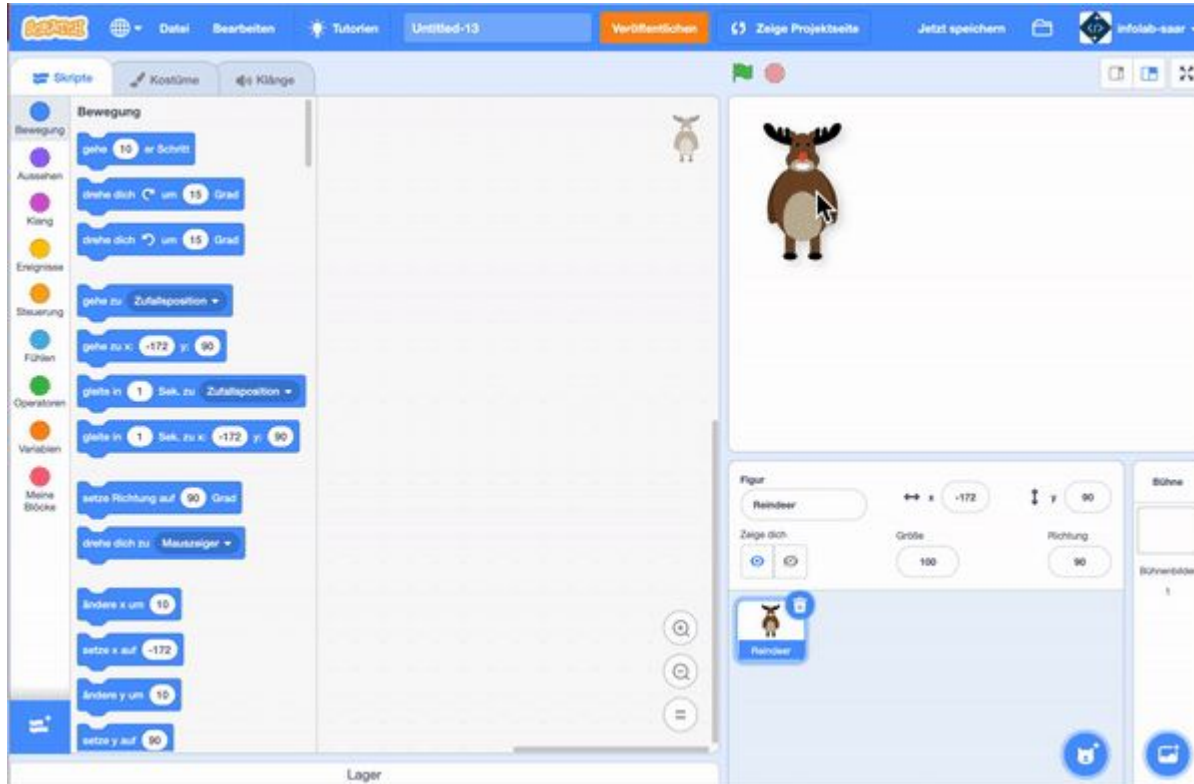
- Figur:** A dropdown menu showing 'Cat'.
- Zeige dich:** Two buttons: one with an eye icon (selected) and one with an eye with a slash icon.
- Größe:** A numeric input field showing '100'.
- Richtung:** A numeric input field showing '90'.
- Bühne:** A section with a 'Bühnenbilder' label and a list containing the number '1'.

At the bottom left of the control panel, there is a small thumbnail of the Scratch Cat sprite with a trash can icon in the top right corner, labeled 'Cat'. A mouse cursor is hovering over this thumbnail. At the bottom right of the control panel, there are two circular buttons: one with a cat head icon and a plus sign, and another with a stage icon and a plus sign.

1.2 Rentier hinzufügen



1.3 Rentier (Fänger) programmieren



Wenn  angeklickt wird

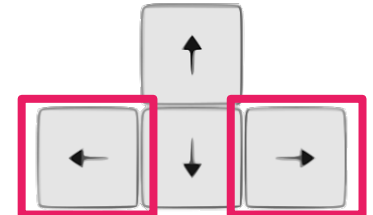
gehe zu x: -9 y: -158

Wenn Taste Pfeil nach rechts gedrückt wird

gehe 20 er Schritt

Wenn Taste Pfeil nach links gedrückt wird

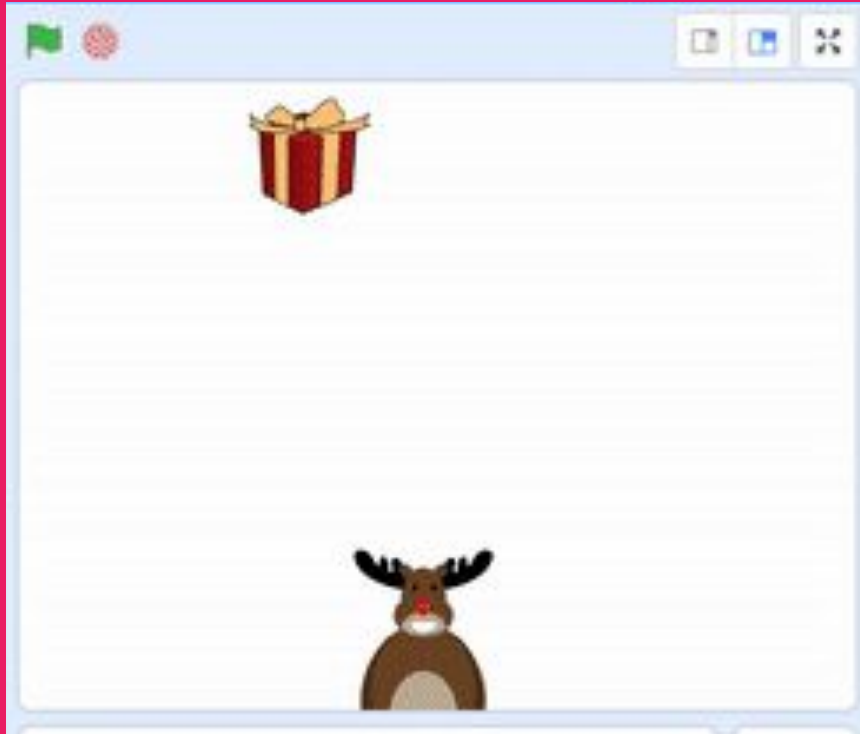
gehe -20 er Schritt



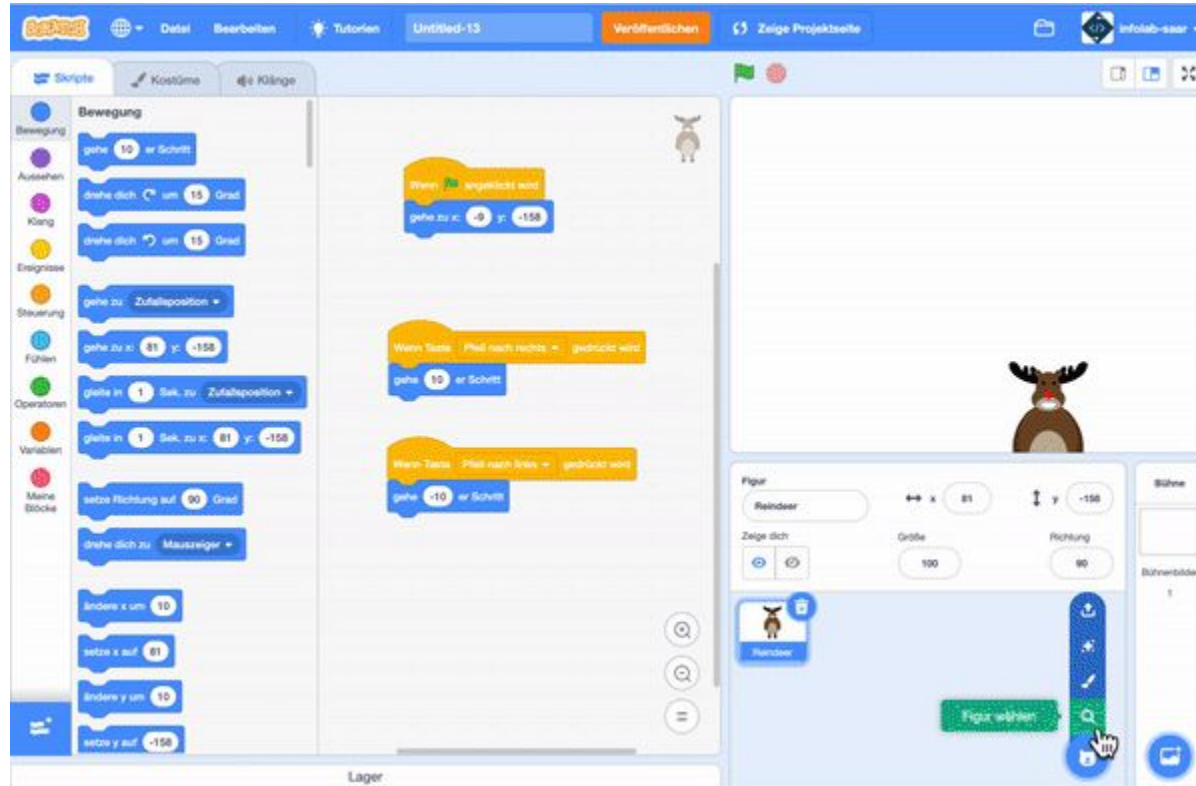
Der Plan

1. Steuerung des Fängers programmieren
2. **Geschenke zufällig fallen lassen**
3. “Gefangen” erkennen und programmieren, was dann passieren soll
4. “Daneben” erkennen und programmieren, was dann passieren soll

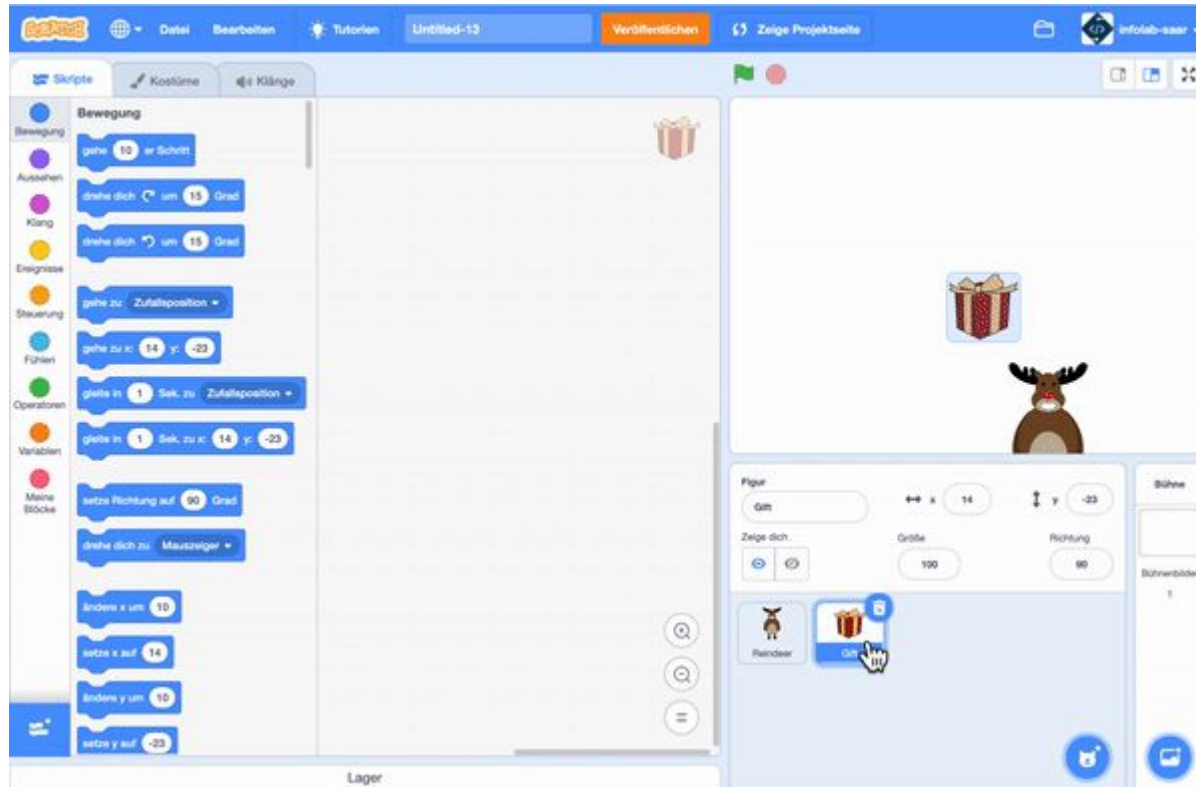
— — —



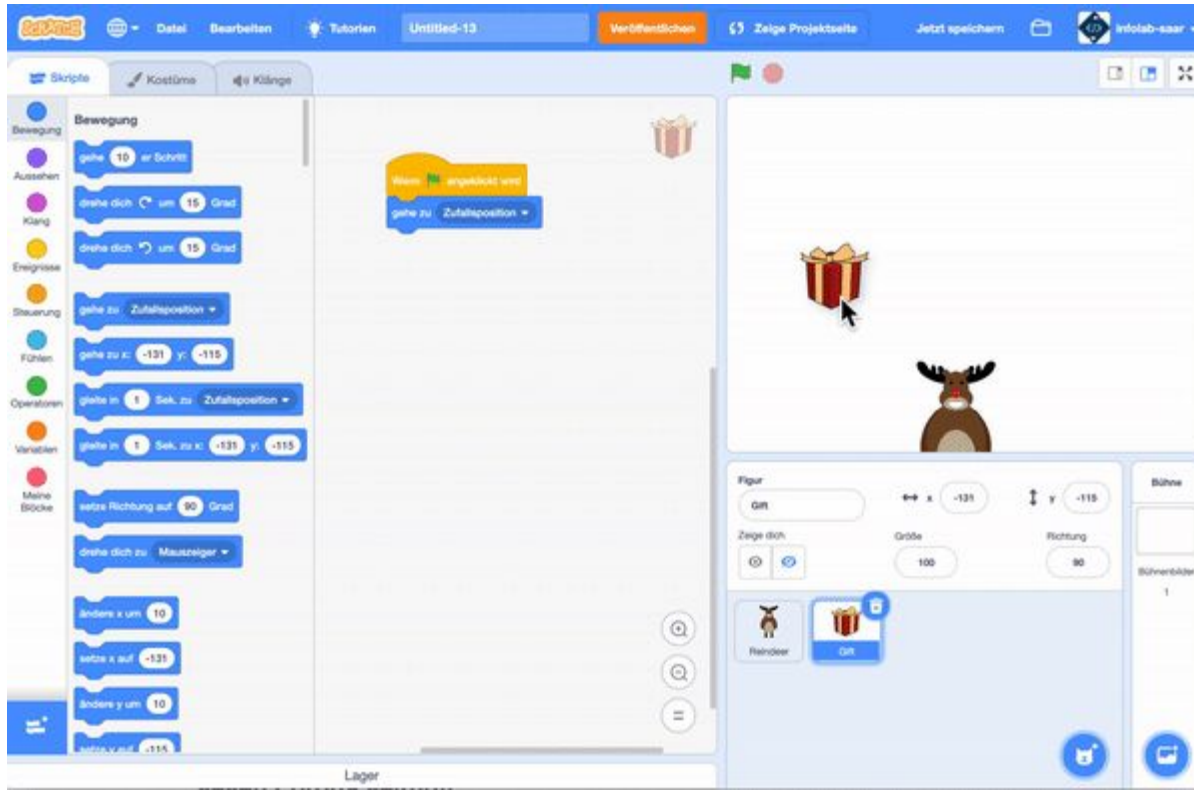
2.1 Geschenk hinzufügen



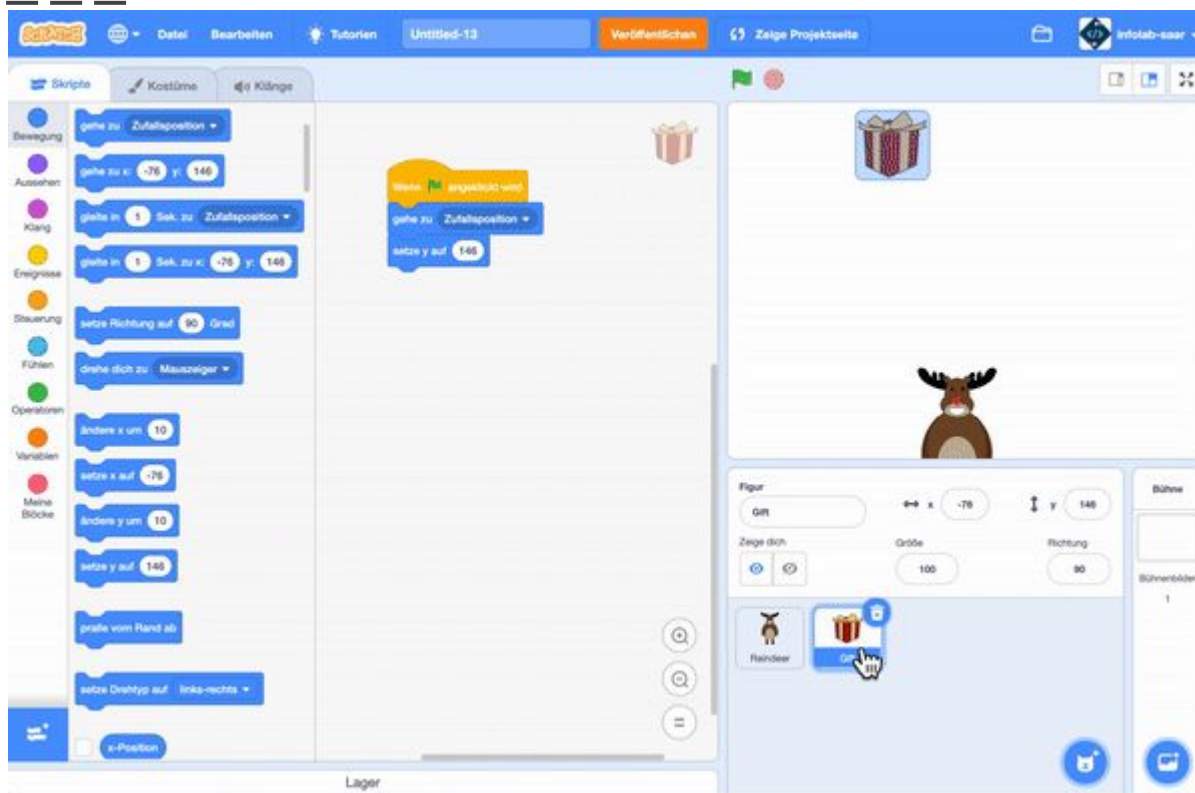
2.2 Geschenk an zufällige Position setzen



2.2 Geschenk an zufällige Position **oben** setzen



2.3 Geschenk an zufälliger Position fallen lassen



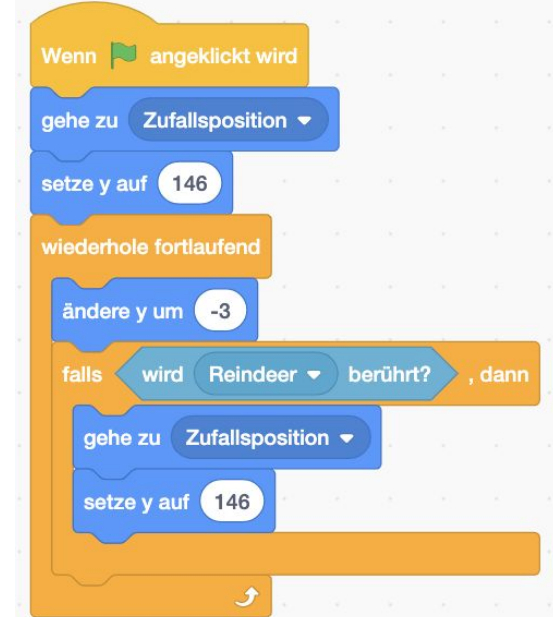
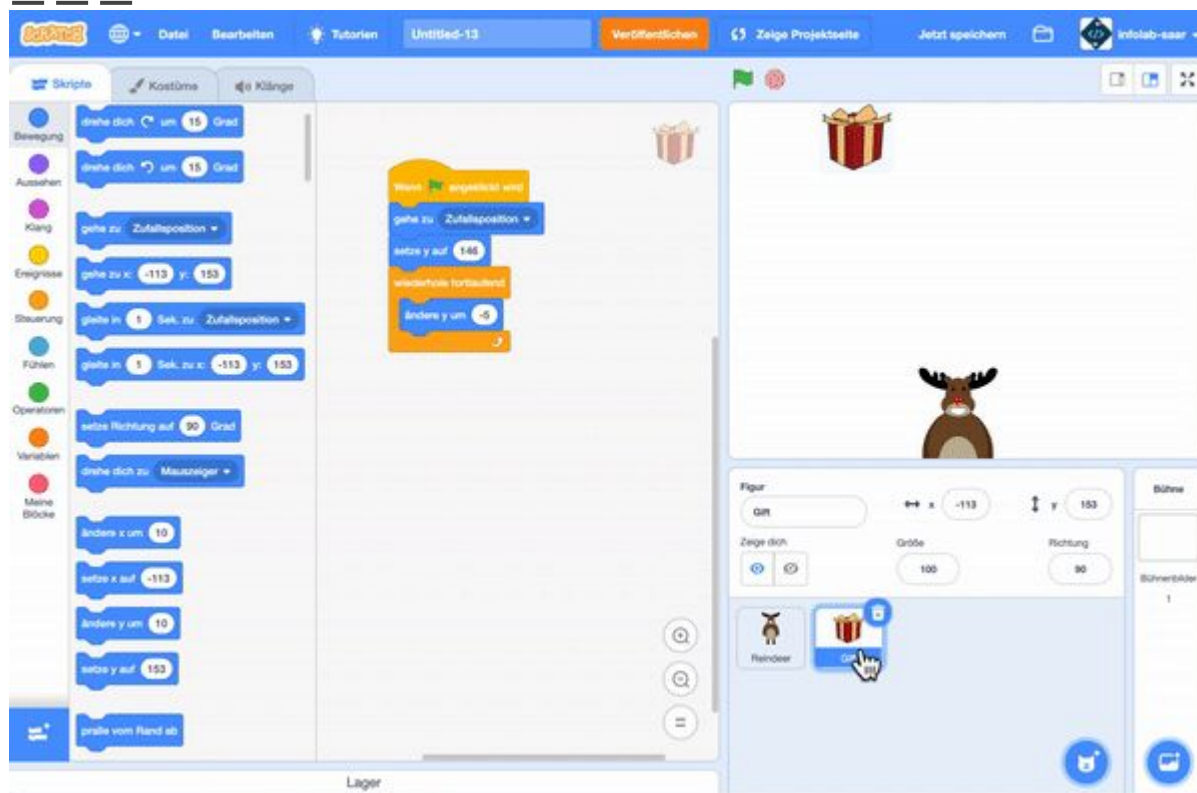
Der Plan

1. Steuerung des Fängers programmieren
2. Geschenke zufällig fallen lassen
3. **“Gefangen” erkennen und programmieren, was dann passieren soll**
4. **“Daneben” erkennen und programmieren, was dann passieren soll**

— — —



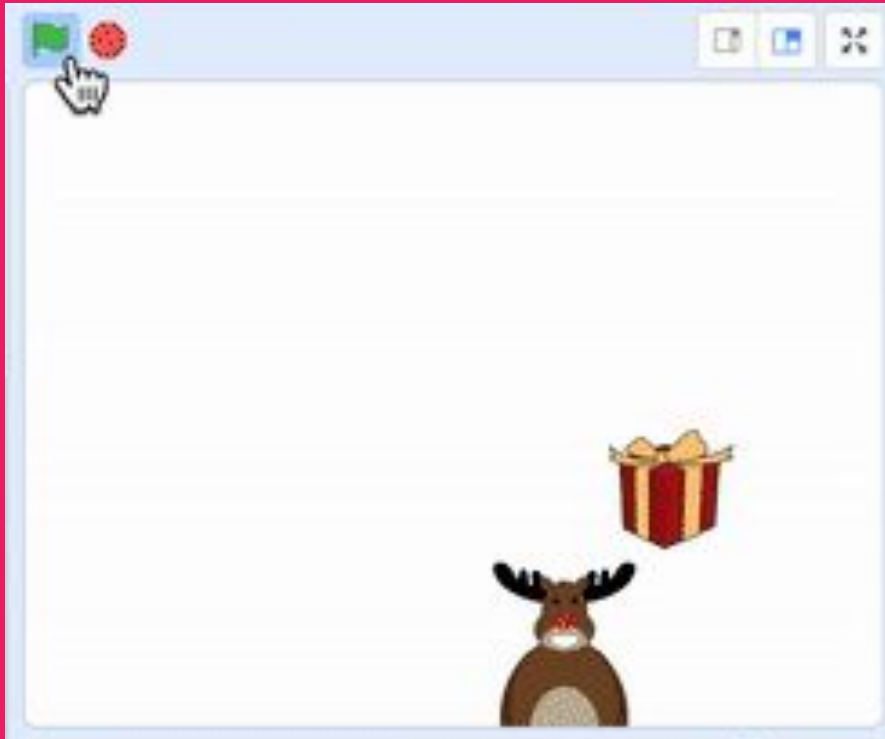
3. "Gefangen" erkennen



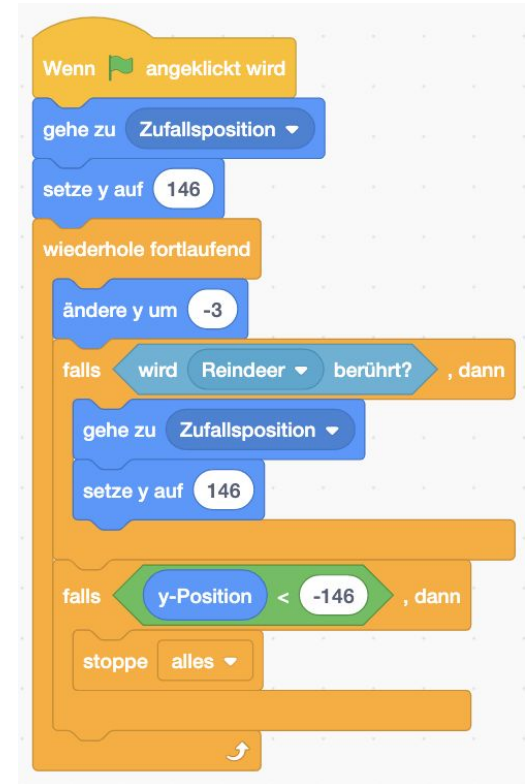
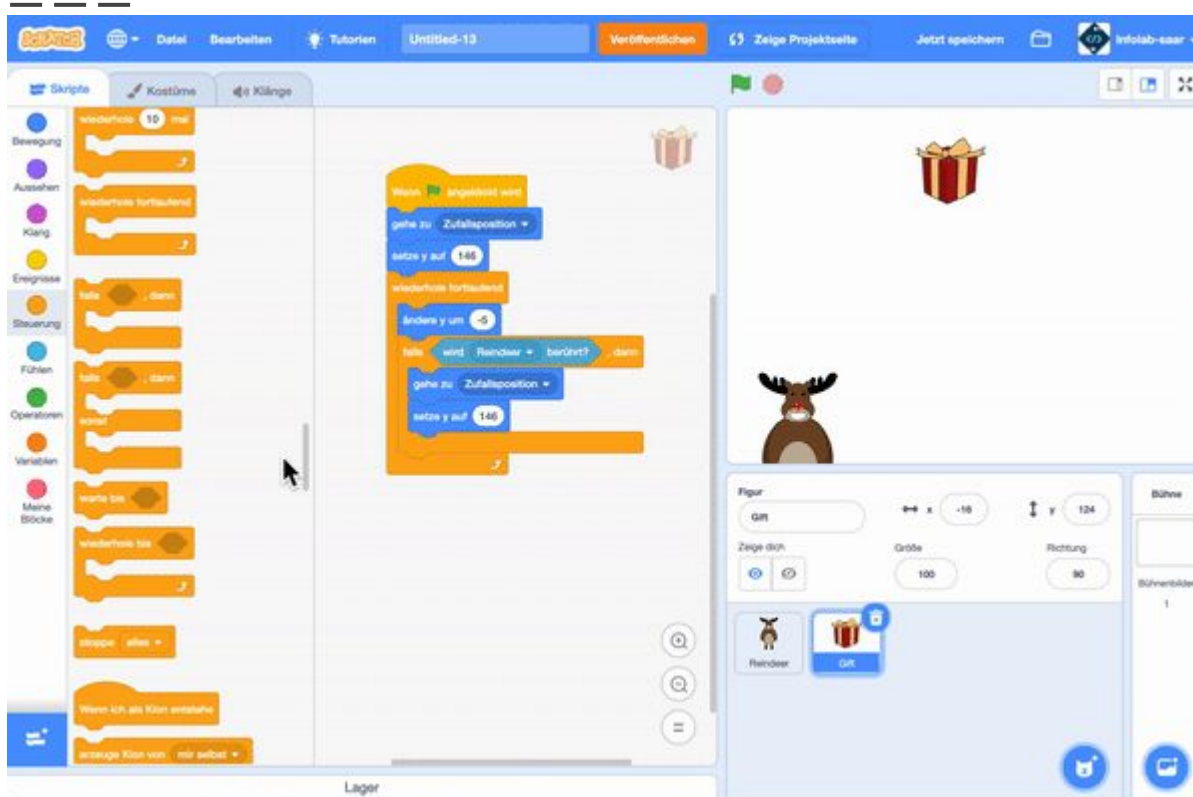
Der Plan

1. Steuerung des Fängers programmieren
2. Geschenke zufällig fallen lassen
3. “Gefangen” erkennen und programmieren, was dann passieren soll
4. **“Daneben” erkennen und programmieren, was dann passieren soll**

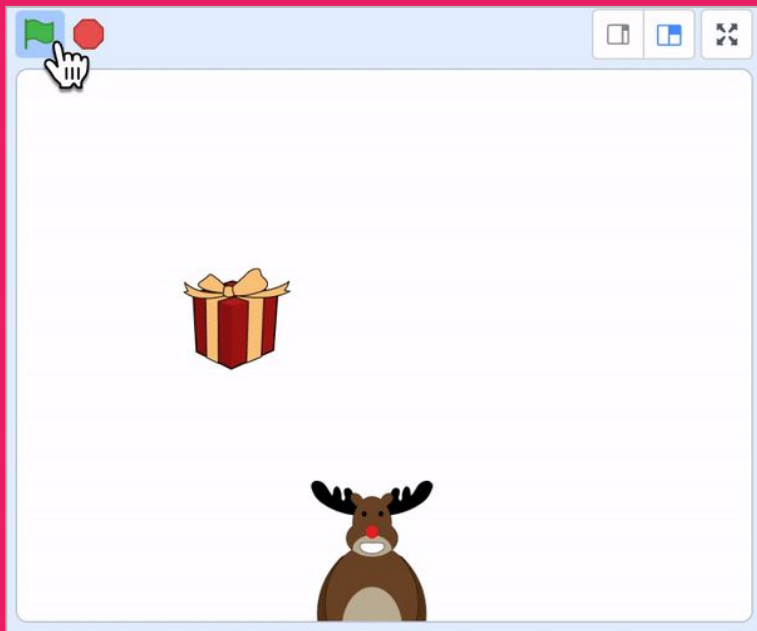
— — —



4. “Daneben” erkennen



Super gemacht!



So könnte es weitergehen:

- Hintergrundbild
- Klänge
- andere Kostüme für Geschenk oder Fänger
- Punkte zählen
- mehrere Leben
- weitere Animationen für “Gefangen” oder “Daneben”
- ...

— — —