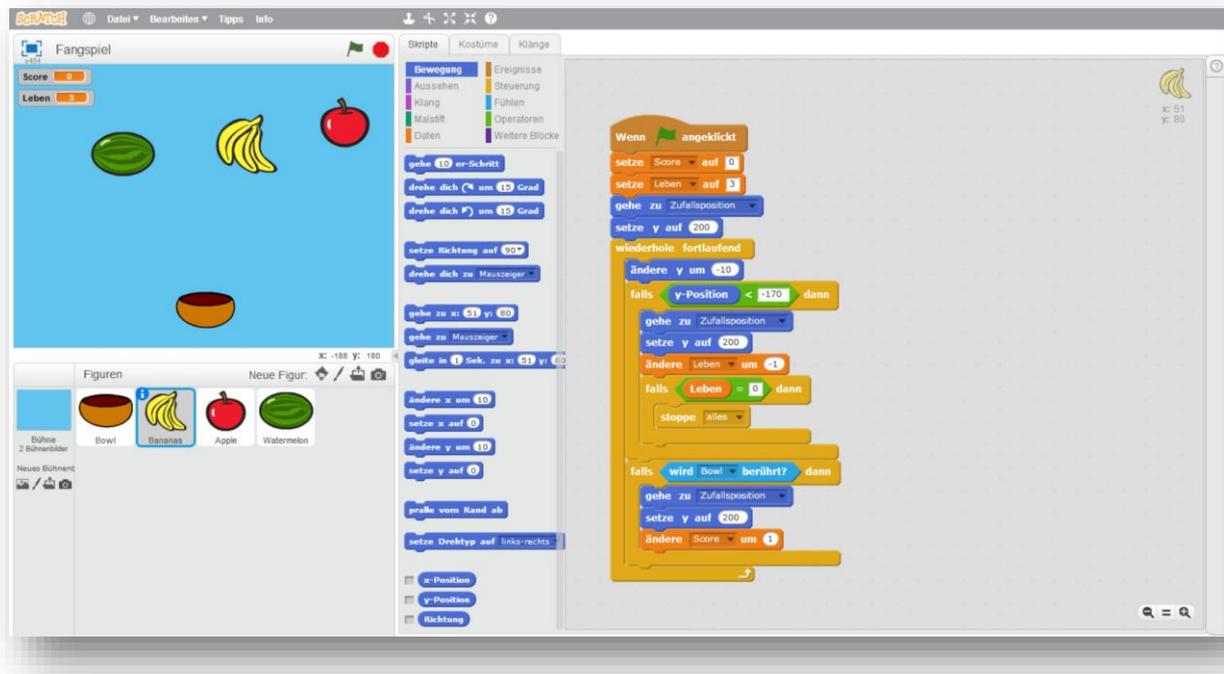


# Fangspiel



## Aufgabenstellung

Programmiere zuerst das Spiel in der Basis-Implementierung. Orientiere dich dabei an den vorgegebenen Programmierschritten. Erweitere dann dein Spiel. Nutze dazu die Ideen für Erweiterungen oder lass dir selbst etwas einfallen.

## Beschreibung

Das Ziel bei diesem Spiel ist es das fallende Obst mit einer Schale aufzufangen. Für jedes Obststück das gefangen wird, erhöht sich die Variable Score um 1. Für jedes Obststück das nicht gefangen werden kann, verringert sich die Variable Leben um 1. Zu Beginn wird die Variable Leben auf einen beliebigen Wert gesetzt. Erreicht dieser Wert im Laufe des Spiels den Wert 0, ist das Spiel zu Ende.

## Link zum Spiel

<https://scratch.mit.edu/projects/156279942/>

## Programmierschritte

1. Neues Bühnenbild erstellen
2. Neue Figuren erstellen
3. Skript für die Schale
4. Skript für die fallenden Obststücke

## Basis – Implementierung



### **Skript Schale**

Die X-Position der Schale wird mit der Mausbewegung gesteuert.

### **Skript Figuren Obststücke**

Ausgangssituation: Variable Score wird auf 0 gesetzt, Variable Leben wird auf 3 gesetzt und die Startposition für die Figur definiert.

Schleife: Obst fällt

Bedingung 1: Wenn das fallende Obst den Boden berührt wird Leben um 1 reduziert.

Bedingung 2: Falls Leben gleich 0, ist das Spiel vorbei.

Bedingung 3: Wenn das Obst die Schale berührt, erhöht sich der Score um 1 und Obst starte wieder von oben.

## Ideen für Erweiterungen

Soundeffekte einfügen

Weitere Bühnenbilder (Level)

Veränderung der Geschwindigkeit

Weiter Figuren mit Funktion (z.B.: Herz für +1 Leben)

Steuerung der Schale mit der Tastatur