

Code4Talents

- > Code4Talents
- > Weltraumspiel



MINT



Die MINT-Strategie Vorarlberg ist ein Bildungsprojekt des Landes Vorarlberg, der Wirtschaftskammer Vorarlberg und der Bildungsdirektion für Vorarlberg. Die Koordination der Umsetzung erfolgt durch das BIFO - Beratung für Bildung und Beruf.

Foto: istock

WELTRAUMSPIEL

- > Deine Rakete fliegt durch das Weltall und sie kommt durch einen Asteroidenschwarm. Jetzt musst du aufpassen, dass dich die Asteroiden nicht treffen.
- > Du kannst sie aber auch mit einer Feuerkugel abschießen.
- > Für dieses Projekt habe ich von der Plattform Pixabay 2 Bilder (für den Asteroiden und für die Feuerkugel) verwendet.
- > Du kannst aber auch selber diese Elemente zeichnen oder du nimmst Figuren aus der Scratch-Figuren-Sammlung.

DIE FIGUREN

- > Ich verwende die Code4Talents Rakete, den Feuerball und den Stein (als Asteroid).
- > Als Bühnenbild habe ich ein Weltraumbild genommen.



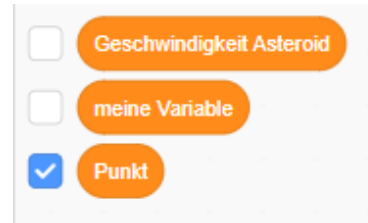
DIE RAKETE

- > Die Rakete soll am rechten Bildrand in der Mitte starten.
- > Mit den Pfeiltasten hinauf und hinunter soll sie sich bewegen.
- > Jeder abgeschossene Asteroid ergibt einen Punkt. Am Beginn setzen wir den Zähler also auf Null.

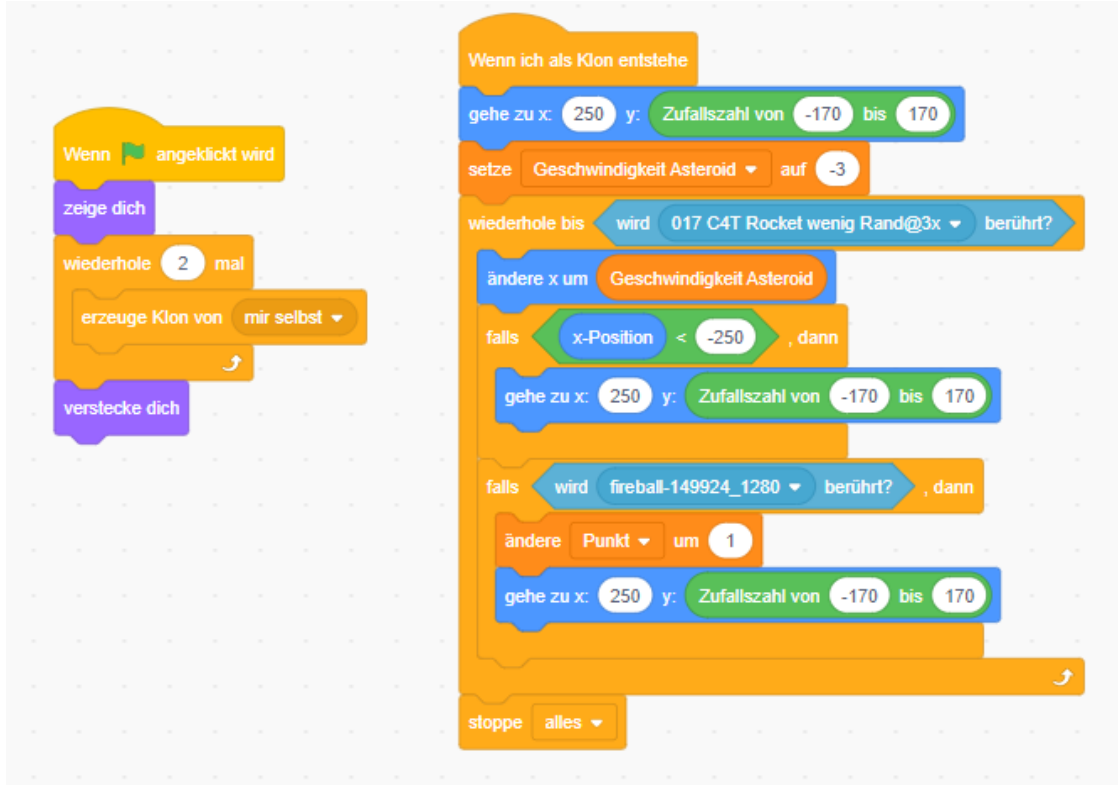


DIE ASTEROIDEN

- > Die Asteroiden fliegen von links nach rechts auf unsere Rakete zu.
- > Damit das Spiel spannend ist, sollen immer gleich mehrere Asteroiden unterwegs sein. Wir müssen also Klone erzeugen.
- > Für die Geschwindigkeit der Asteroiden legen wir eine Variable an, die nur für diese Figur gilt! Sie ist aber nicht im Feld sichtbar, darum hat sie kein blaues Häkchen
- > Wenn die Asteroiden vom Feuerball getroffen werden, dann sollen sie verschwinden.
- > Wenn die Rakete von einem Asteroid berührt wird, ist das Spiel aus.



DIE ASTEROIDEN

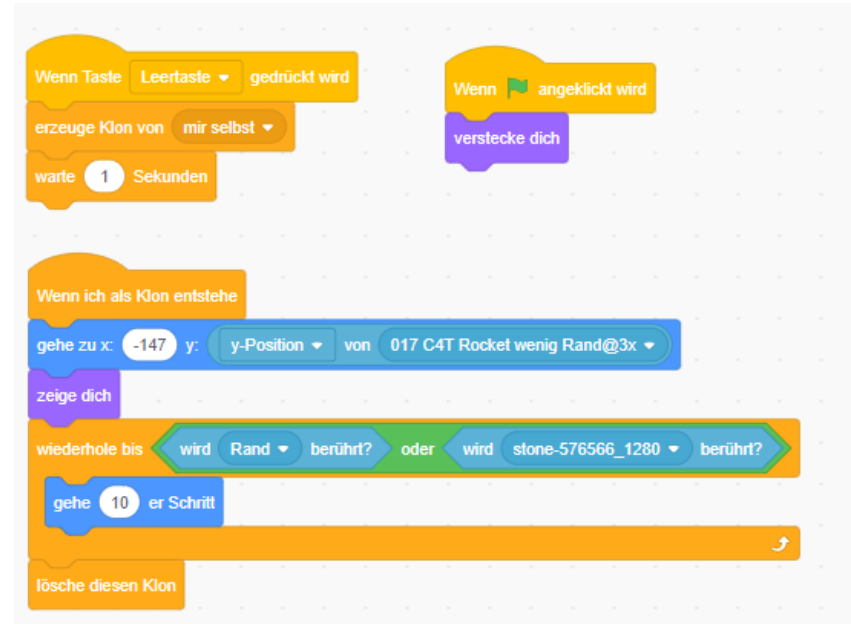


```
Wenn [ ] angeklickt wird
  zeige dich
  wiederhole 2 mal
    erzeuge Klon von mir selbst
  verstecke dich

Wenn ich als Klon entstehe
  gehe zu x: 250 y: Zufallszahl von -170 bis 170
  setze Geschwindigkeit Asteroid auf -3
  wiederhole bis wird 017 C4T Rocket wenig Rand@3x berührt?
    ändere x um Geschwindigkeit Asteroid
    falls x-Position < -250 , dann
      gehe zu x: 250 y: Zufallszahl von -170 bis 170
    falls wird fireball-149924_1280 berührt? , dann
      ändere Punkt um 1
      gehe zu x: 250 y: Zufallszahl von -170 bis 170
  stoppe alles
```

DIE FEUERBÄLLE

- > Zu Beginn des Spiel sind die Feuerbälle noch unsichtbar.
- > Die Feuerbälle sollen immer von der Spitze der Rakete abgeschossen werden. Den x-Wert legen wir fest in dem wir den Ball an die Spitze ziehen, der y-Wert soll von der Raketen genommen werden.
- > Die Feuerbälle sollen rasch hintereinander abgefeuert werden können.
- > Abgefeuert wird mit der Leertaste. Die Feuerbälle fliegen von rechts nach links.
- > Wenn der linke Rand erreicht wird und wenn die Rakete berührt wird, dann wird der Klon wieder gelöscht.



TESTEN

- > Nach jeder Figur ist es gut, wenn du die Bewegungen ausprobierst.
- > Du kannst die Geschwindigkeit anpassen, wenn sie dir zu schnell oder zu langsam ist.
- > Du kannst natürlich auch neue Level bauen, bei denen die Geschwindigkeit höher ist, so wird das Spiel schwieriger.
- > Viel Spaß!

SUPER GEMACHT, GRATULIERE!

- > Du hast das wunderbar gemacht.
- > Gratulation!
- > Schicke dein Spiel an mint-koordination@bifo.at