

Karte Scratch #18
Apfelfangen

Lösung:



eis.ph-noe.ac.at/scratch18

Aufgabe:

Es ist so weit, die heutige Aufgabe wird sein, ein erstes Computerspiel zu programmieren. Ziel soll ist es, Gegenstände vom Himmel fallen zu lassen und diese aufzufangen. Eine Figur soll dazu bewegt werden können und Punkte sollen für jeden gefangenen Gegenstand gesammelt werden.



Zusatzaufgabe:

Erweitere dein Spiel mit eigenen Ideen!