

Karte Scratch #19
Balloonhunt

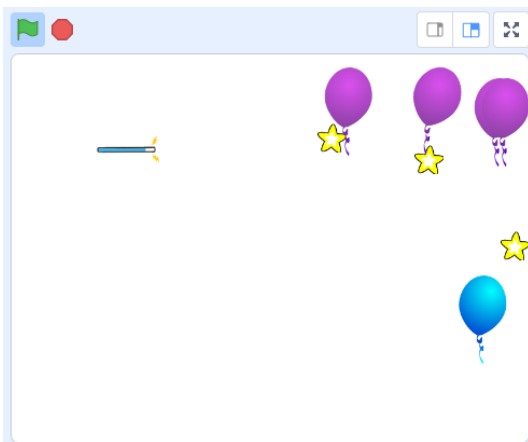
Lösung:



eis.ph-noe.ac.at/scratch19

Aufgabe:

Lass Ballons über die Bühne gleiten. Sie sollen mit einem Zauberstab abgefangen werden. Wenn die Ballons den Rand berühren, sollen sie verschwinden. Füge einen passenden Hintergrund ein.



Zusatzaufgabe:

Füge eine Variable *Counter* ein, die die Zahl der abgefangenen Luftballons zählt.
Füge ein Variable *Countdown* (z.B. Countdown = 3) ein, die sich verringert, wenn ein Luftballon die andere Seite berührt.
Erweitere das Programm gerne mit eigenen Ideen!