Lösung:

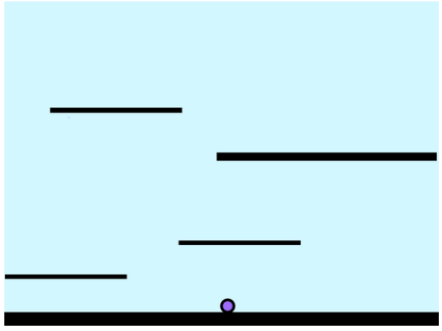
eis.ph-noe.ac.at/scratch21

Karte Scratch #21

Der Tower Jumper

Aufgabe:

Erstelle ein Programm in Scratch, bei dem es möglich ist, ein Objekt oder einen Avatar über die Pfeiltasten links und rechts zu steuern. Mit der Leertaste soll man springen können. Füge Objekte ein, auf die gesprungen werden kann und von denen man auch wieder auf tiefere Ebenen herunterfallen kann.



Variante:

Mache es möglich, dass dein Avatar durch längere gleichförmige Bewegung in eine Richtung schneller wird und dadurch auch höher springen kann.

Zusatzaufgabe:

Die Treppenstufen sollen sich nach unten bewegen und der Spieler soll einen Punkt erhalten, wenn eine Treppenstufe den unteren Rand erreicht. Die Treppenstufen sollen immer schneller nach unten fallen und kleiner werden, wodurch es schwieriger wird vom unteren Rand weg zu bleiben. Falls der Avatar den unteren Rand berührt, ist das Spiel beendet.

Andreas Weiner