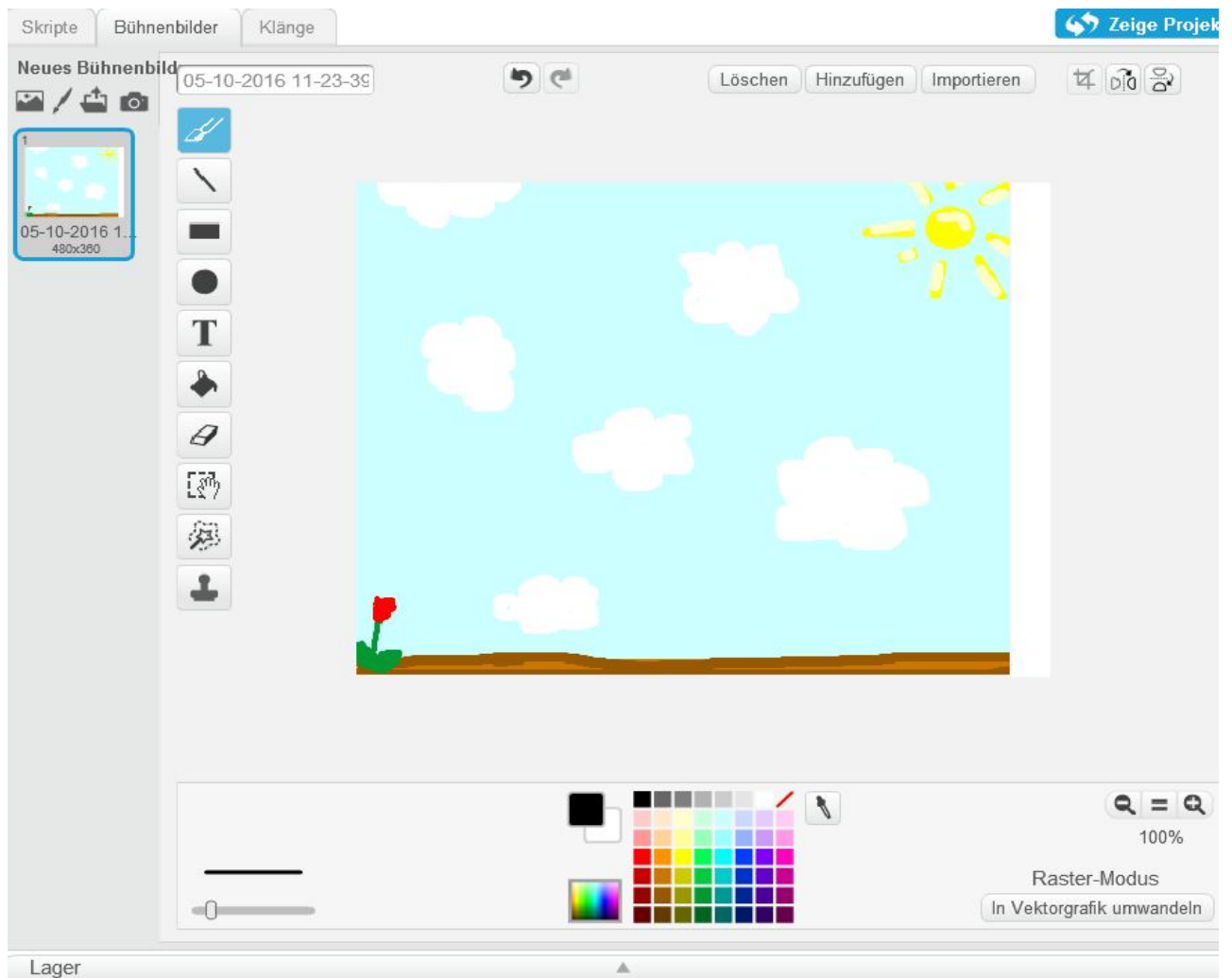
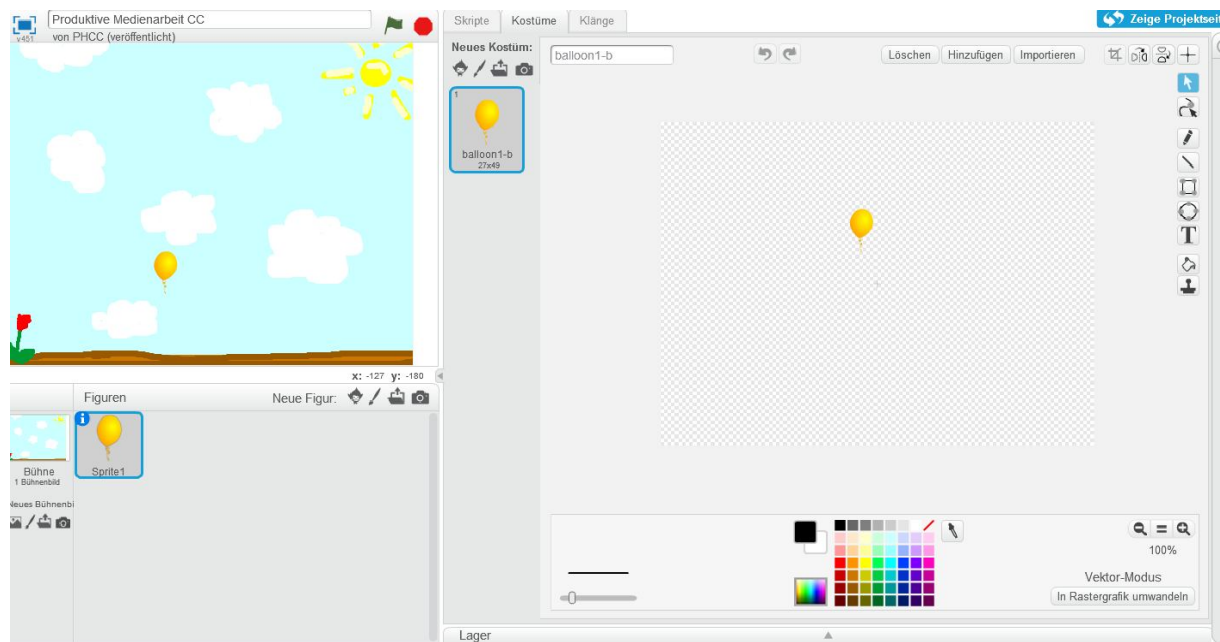




1. Hintergrund malen: Unter „Bühnenbilder“



2. Figur auswählen: Unter „Kostüme“



3. Mit der Anleitung das „Rezept“

Anleitung

1. „Mein Flug zur Sonne“



1. Am Anfang beim Start

Programmiere den *Ballon* so, dass er nach dem Programmstart beim „Start“ ist. Dafür nimmst du den Ereignisbefehl „Wenn Taste (x) gedrückt“ gehe zu x / y.

Hinweise: Rechts unterhalb der Bühne werden die aktuellen x- und y-Koordinaten der Maus angegeben. Verwende den Bewegungsbefehl „Gehe zu (x) (y)“.

2. Vorwärts kommen

Damit der *Ballon* besser um die runden Wolken kommt, soll er sich mittels Pfeiltasten in alle vier Himmelrichtungen drehen können. Hinweis: Verwende den Steuerungsbefehl „Wenn Taste (x) gedrückt“ und den Bewegungsbefehl „ändere x um 1“ oder „ändere x um -1“.

3. Am Ziel?

Der *Ballon* soll erkennen, wenn er am Ziel ist. Programmiere ihn dafür so, dass er erkennt, wenn er über eine gelbe Fläche fliegt. Falls er das tut, soll er etwas sagen und das Programm wird beendet. Hinweis: Verwende dazu den Steuerbefehl „falls (x)“, den Fühlenbefehl „wird Farbe (x) berührt“, sowie den Aussehenbefehl „Sage (x) für (y) Sek.“.

4. Wolke oder Boden berührt?

Der *Ballon* soll natürlich nicht durch die weissen Wolken fliegen können und den braunen Boden nicht streifen. Programmiere ihn also so, dass bei einem Zusammenstoss mit den weissen Wolken und dem braunen Boden eine Nachricht erscheint und das Programm beendet wird. Hinweis: Gehe dazu gleich vor wie bei der vorangegangenen Aufgaben, verwende also dieselben Befehle.

```
Wenn Taste s gedrückt
  gehe zu x: -200 y: -180
  setze Richtung auf 90
  wiederhole fortlaufend
    gehe 0.4 er-Schritt
    falls wird Farbe berührt? dann
      sage geplatzt und game over für 2 Sek.
      stoppe dieses Skript
    falls wird Farbe berührt? dann
      spiele Schlaginstrument 13 für 0.25 Schläge
      sage Ziel erreicht! für 2 Sek.
      stoppe dieses Skript
```

```
Wenn Taste Pfeil nach links gedrückt
  ändere x um -1
```

```
Wenn Taste Pfeil nach rechts gedrückt
  ändere x um 1
```

```
Wenn Taste Pfeil nach unten gedrückt
  ändere y um -1
```

```
Wenn Taste Pfeil nach oben gedrückt
  ändere y um 1
```