

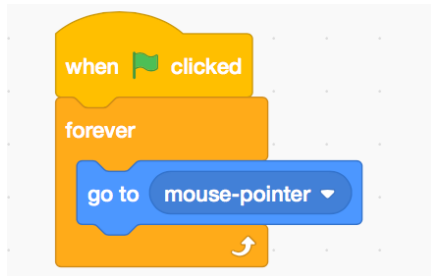
Informatik

1. Aufgabe

Hier programmierst du ein Programm mit einer einfachen Kollision.

1.1. Bestimme eine Figur 1

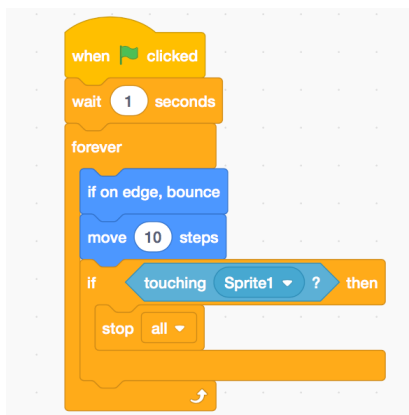
1.2. Schreibe das Script für die Figur 1 wie folgend dargestellt:



Bemerkung: Wenn die grüne Fahne gedrückt wird, startet sich das Script. Die Figur folgt dem Mauszeiger.

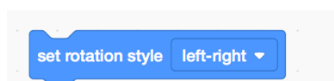
1.3. Bestimme eine Figur 2, die als Jäger fungieren soll.

1.4. Schreibe das Script für Figur 2 wie folgend dargestellt:

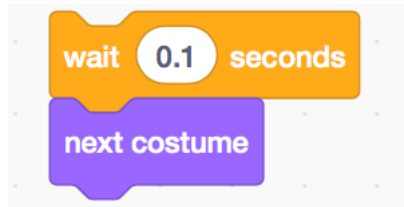


Bemerkung: Wenn die grüne Fahne gedrückt wird, startet auch dieses Script. Die Figur 2 bewegt sich hin und her. Kollidiert Figur 2 mit Figur 1 werden alle Scripte gestoppt.

1.5. Wenn sich die Figur 2 auf den Kopf dreht, füge folgendes Kommando ein:



1. 6. Animiere Figur 1 mit folgendem Code:



1.7. Füge Figur 3 ein, das kann z.B. ein Stern sein, welcher gesammelt werden muss. Das Script dafür sieht aus wie folgt:



Bemerkung: Wenn die Figur 3 (Stern) von Figur 1 (Sprite 1) berührt wird, nimmt der Stern eine neue Position ein, Die Position wird auf den x- und y-Koordinaten mit einer Zufallszahl zwischen 200 und -200 bzw. -150 und 150 festgelegt.

1.8. Nun müssen Punkte gesammelt werden, wenn die Figur 1 die Figur 3 berührt. Dafür muss man die Variable «Punkte» eröffnen und die folgenden Kommandos im Script von Figur 3 einfügen.

