

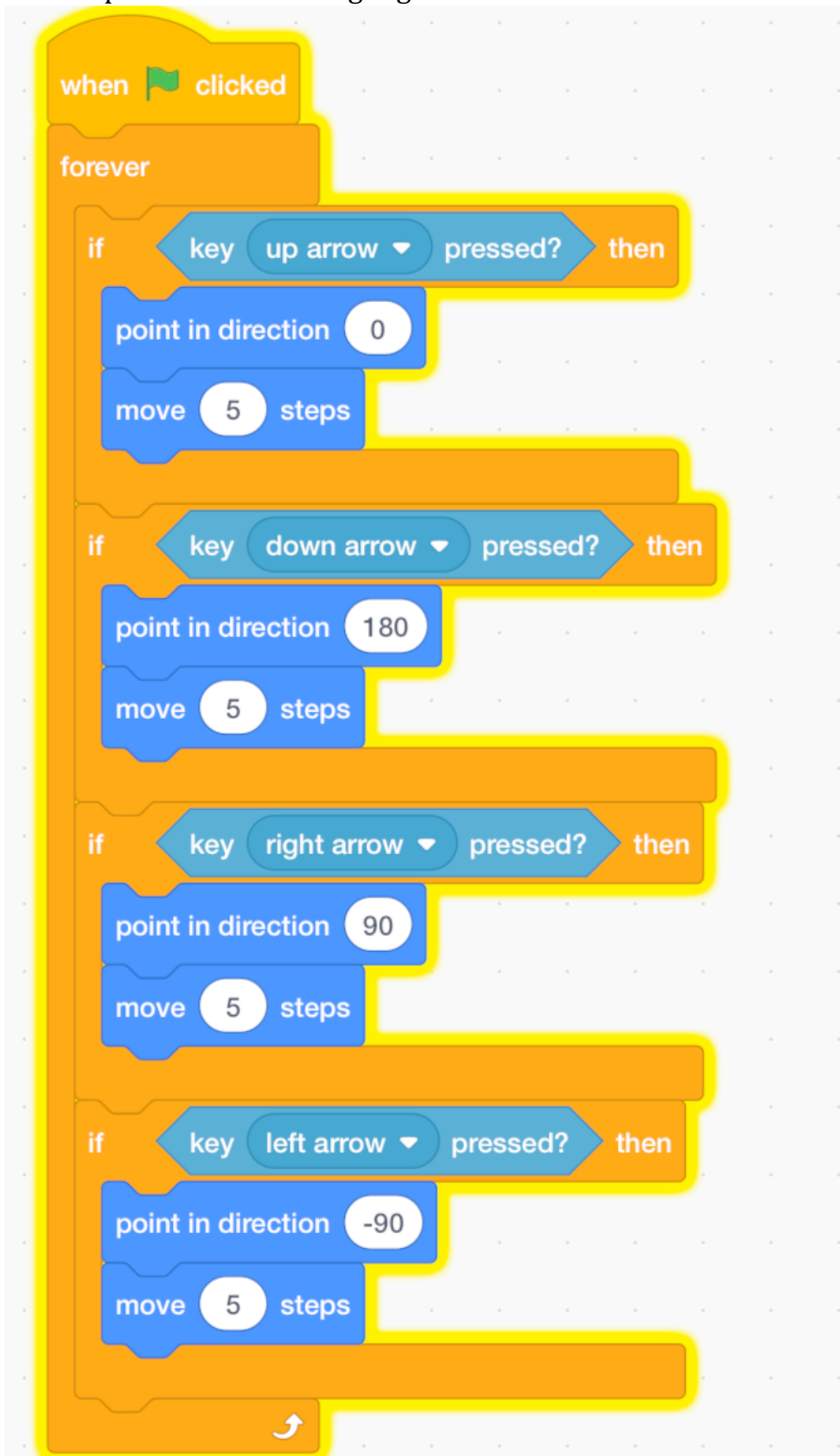
## Scratch / Labyrinth

Aufgabe:

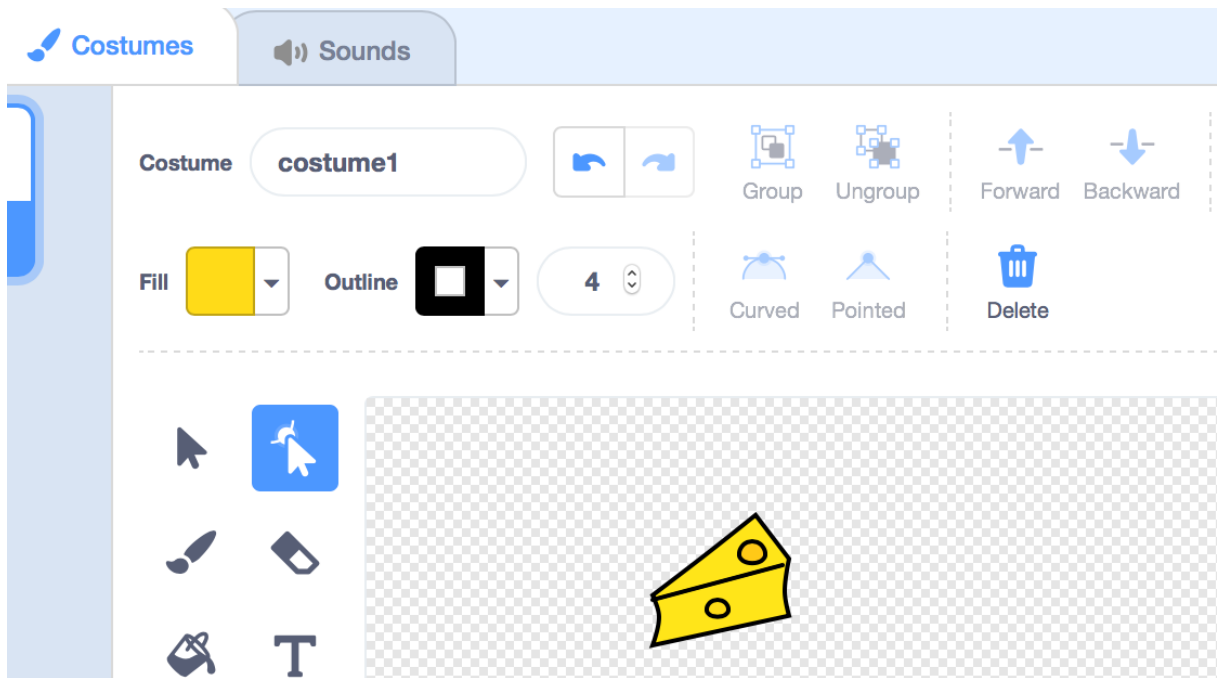
Erstelle ein neues Spiel, indem eine Maus, welche von Käfern verfolgt wird, Käse knabbern muss.

1.1. Auswahl der Maus

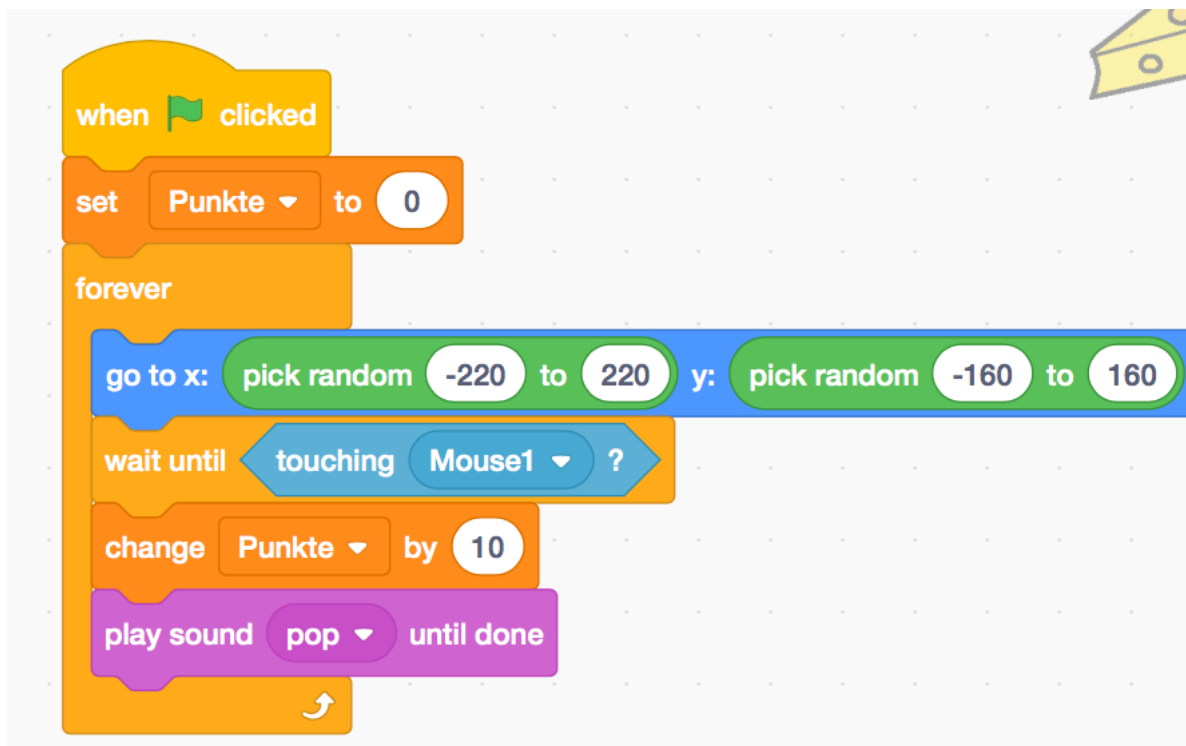
1.2. Script für die Gehbewegungen der Maus:



### 2.1. Zeichne einen Käse.

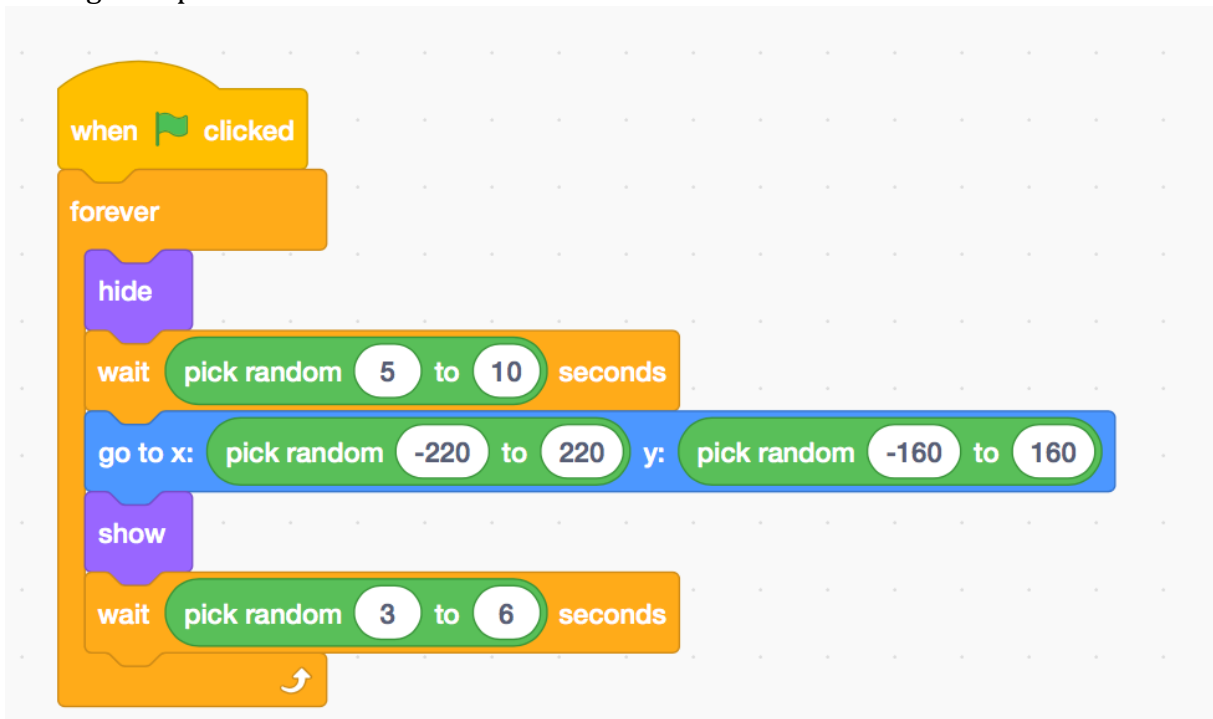


### 2.2. Script für den Käse



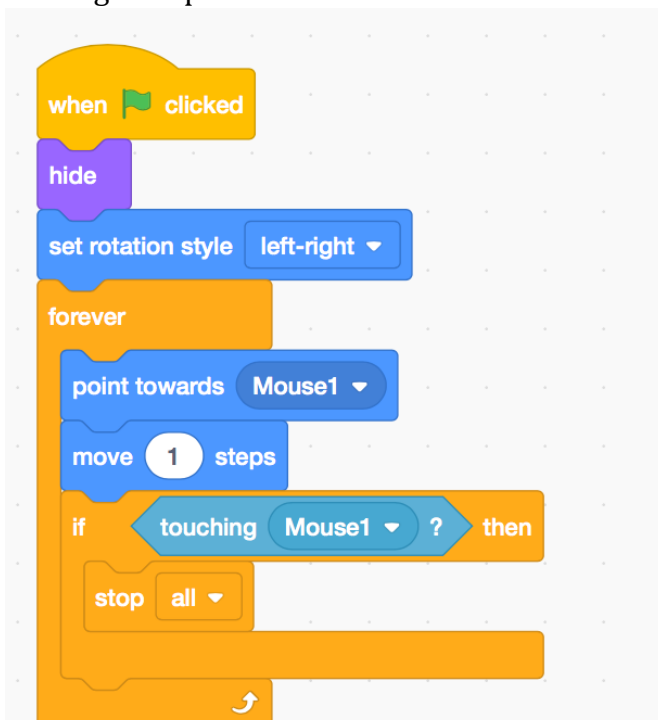
3.1. Zeichne einen Geist.

3.2. füge Script 1 für den Geist ein:



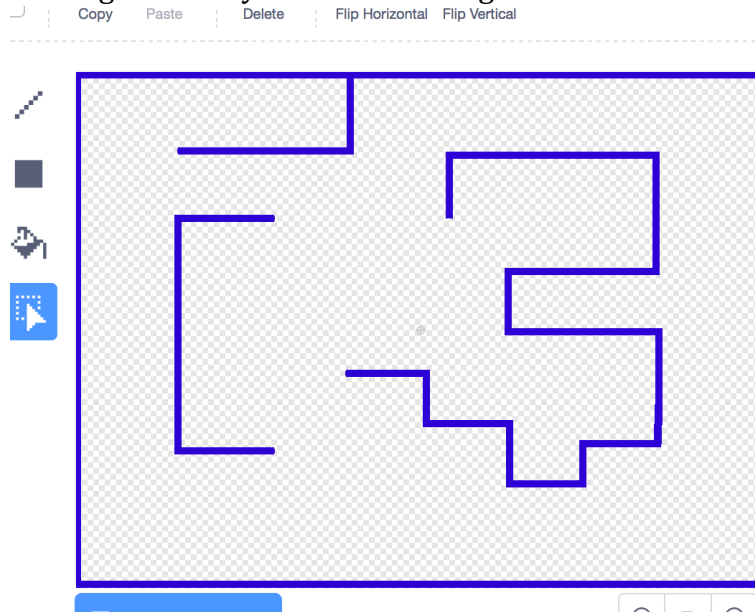
Kannst Du erkennen, was das Script macht?

3.3. Füge Script 2 für den Geist ein:

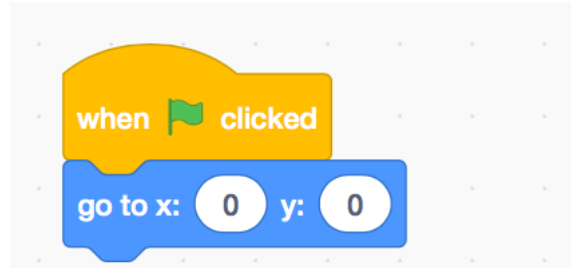


## Scratch / Labyrinth

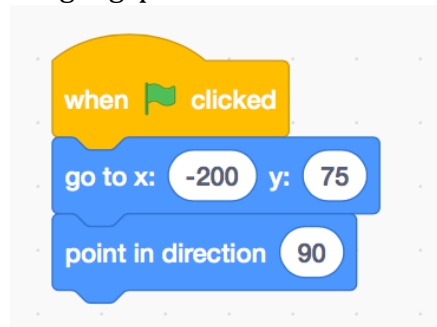
### 4.1. Füge das Labyrinth als neue Figur ein:



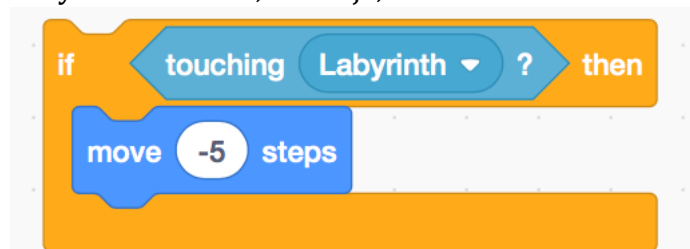
### 4.2. Füge das Script für das Labyrinth ein:



### 5.1. Ergänze das Script der Maus mit flogendem Code, damit sie eine feste Ausgangsposition bekommt und nicht mehr durch Wände gehen kann.



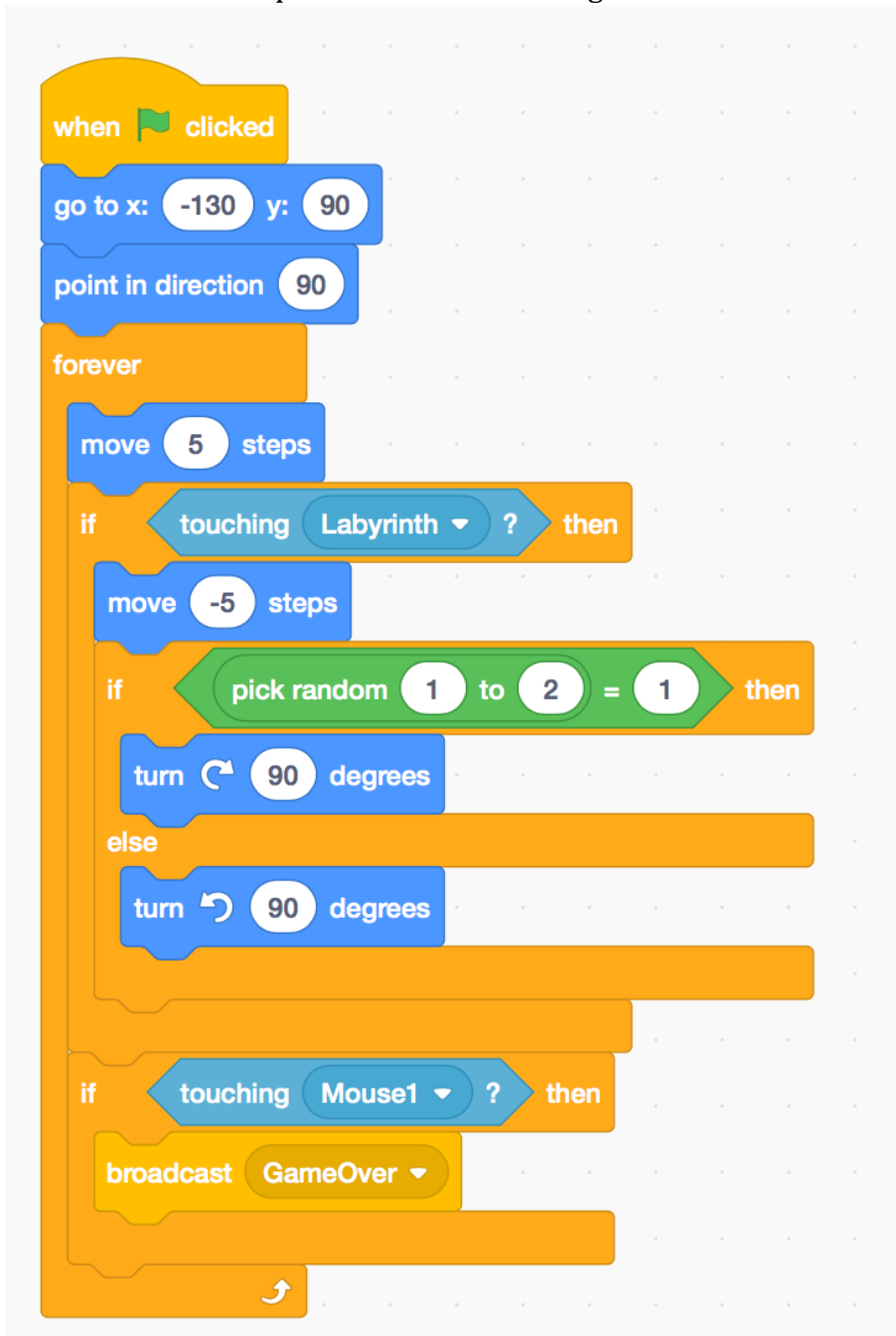
### 5.2. Nachdem die Maus 5 Schritte gegangen ist, muss geprüft werden, ob die Maus das Labyrinth berührt, wenn ja, muss sie 5 Schritte zurück gehen.



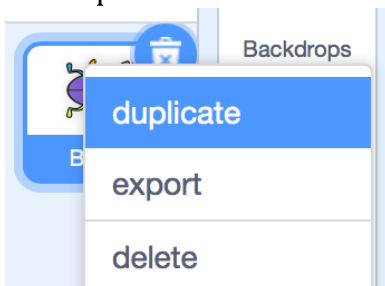
## Scratch / Labyrinth

6.1. Füge einen Käfer als Verfolger ein.

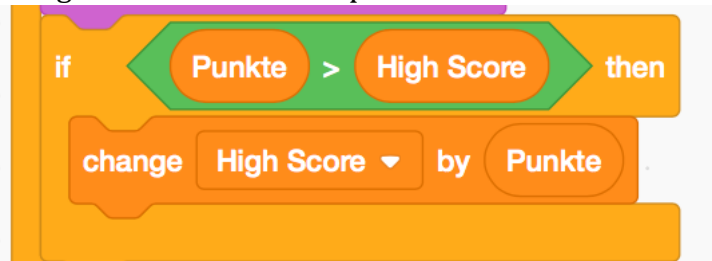
6.2. Erstelle das Script für den Käfer wie folgt:



6.2. Kopiere den Käfer wie folgt und ändere dessen Ausgangsposition(x/y).



7. High Score auf dem Script des Käses einbauen:



8. Meldung "Game Over" implementierten:

8.1. Zuerst die "Game Over" Meldung als Figur zeichnen.

8.2. Script dazu einfügen:

