

Ballspiel mit Zähler (Counter)

Es soll ein Spiel-Programm erstellt werden, in dem mit einem Schläger ein Ball gegen die rechte Wand incl. Bande geschlagen werden soll. Dieser Ball soll dann von der Wand abprallen und zurück kommen. Dabei soll der Schläger mit Hilfe der Maus senkrecht so gesteuert werden, dass der Ball nicht die linke Wand erreicht.

Beim Treffen des Balls, soll der Ball unter einem zufälligen Winkel von 70° - 120° abgelenkt werden. Erreicht der Ball die x-Position der rechten Wand, so soll er auch unter einem zufälligen Winkel -70° - 120° abgelenkt werden.

Falls der Ball nicht zurückgeschlagen werden kann, soll ein Zähler von 3 rückwärts zählen und beim Erreichen der Null das Spiel beenden, indem „Game over!“ ausgegeben wird..

Hinweise:

Ball und Schläger sollen selbst gezeichnet werden. Der Schläger soll ein farbiges Rechteck und etwa 10x55 Punkte groß sein. Der Ball soll ca. 25x25 Punkte groß sein. Ball und Schläger sind jeweils neue Objekte in Scratch. Die Programme für die beiden Objekte sind jeweils sichtbar, wenn Sie die Objekte rechts unten auswählen. Das Objekt Katze wird nicht benötigt.

Insgesamt benötigen Sie ein Programm für den Schläger, eines für den Ball und eines für den Zähler. Ein Zähler kann eine Variable sein, die schrittweise herunter gezählt wird.

Viele Erfolg

R. Ecker

Abgabe spätestens bis Donnerstag den 23.4.20 nach den Osterferien.