


Level bauen & Logik programmieren

Arbeite Schritt für Schritt.

Setze ein Häkchen ✓, wenn du eine Aufgabe erledigt hast.


1. Deine Level malen

- Klicke auf **Bühne** → **Hintergrundbilder**
- Erstelle zwei Hintergrundbilder - für dein erstes und zweites Level.
- Male Wände in **einer einzigen Farbe**
- Male ein **grünes Ziel**

 Tipp: Bei der Farbauswahl die Pipette benutzen, damit die Wandfarbe überall gleich ist! Die Farben müssen in beiden Leveln exakt gleich sein. Du kannst auch zuerst nur ein Hintergrundbild erstellen und dieses dann duplizieren (rechter Mausklick auf das Bild in der Liste).

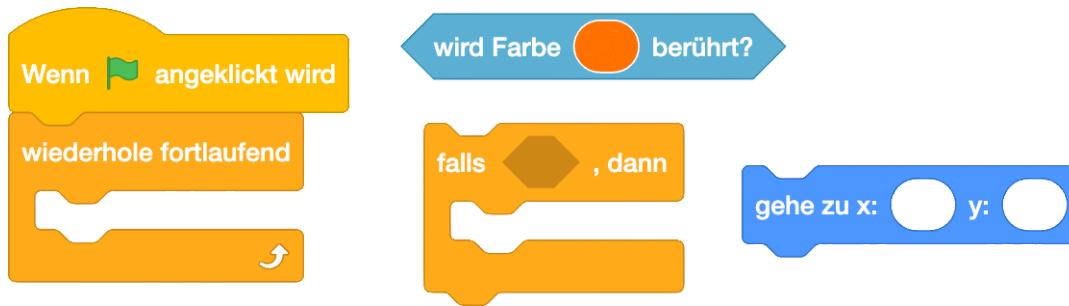
2. Startposition setzen

Programme ein Skript, dass Fledi immer an die von dir gewünschte Startposition setzt, wenn die grüne Fahne angeklickt wird.

 Tipp: Verwende den Block "gehe zu X Y". Die aktuelle X/Y Position wird immer in den Details der Figur unter dem Spielfeld angezeigt.

3. Wandkollision

Erstelle mit den folgenden Blöcken ein Skript, dass Fledi zurück an den Start schickt, wenn sie den Rand berührt.



4. Ziel erreichen

Erstelle analog zu Schritt 3 ein Skript, was testet, ob Fledi die Zielfarbe berührt. Wenn dies der Fall ist, soll

- ein Sound abgespielt werden und
- das nächste Level geladen werden,

bevor Fledi zurück an die Startposition geschickt wird. Dazu benötigst du zusätzlich die folgenden Blöcke:



 Tipp: Im Tab "Klänge" kannst du neue Klänge zu deiner Figur hinzufügen.

5. Teste dein Spiel

- Wird Fledi zum Start geschickt, wenn sie die Wand berührt?
- Kommt sie zum Ziel?
- Passt die Schwierigkeit?