

Lösungen: Level bauen & Logik programmieren

3. Wandkollision

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



```
Wenn Flagge angeklickt wird
  wiederhole fortlaufend
    falls wird Farbe braun berührt? , dann
      gehe zu x: 178 y: 131
```

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.



```
Wenn Flagge angeklickt wird
  wiederhole fortlaufend
    falls wird Farbe grün berührt? , dann
      spiele Klang Triumph ganz
      wechsele zum nächsten Bühnenbild
      gehe zu x: 178 y: 131
```