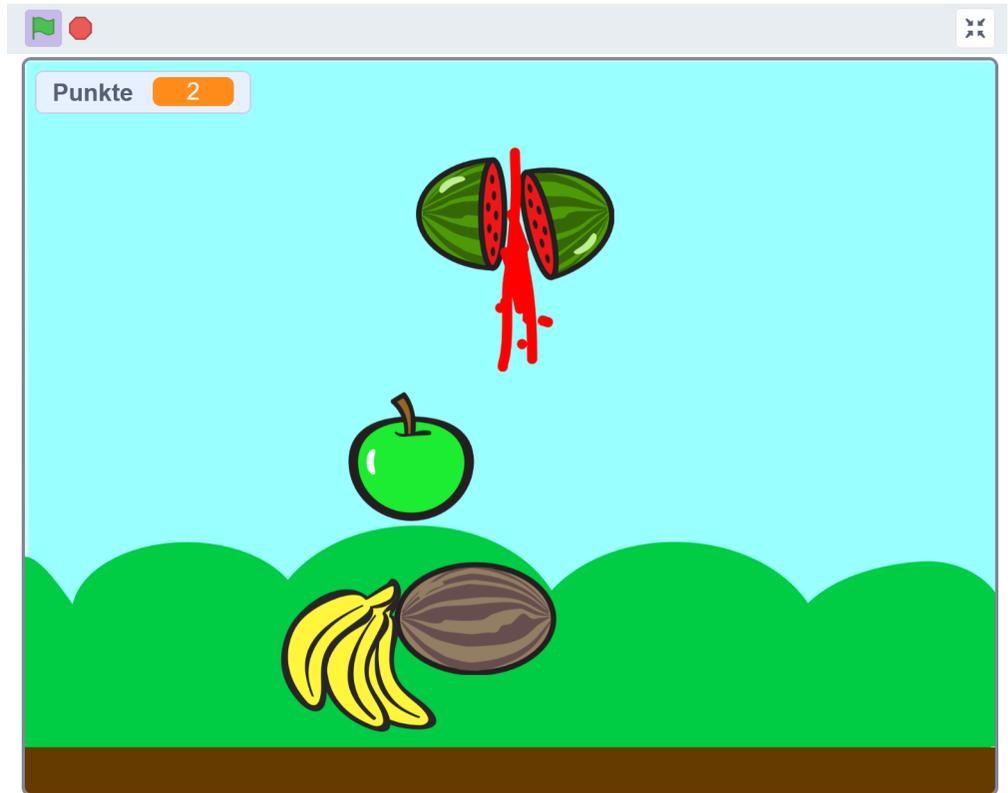


# Lektion 10

## Fruit Ninja 2

Lass uns das Spiel aus der letzten Lektion noch etwas erweitern. Hier sind ein paar Ideen, wie es noch cooler werden würde:

- Eine Punktezahlung, um zu wissen, wie viele Früchte man zerteilt hat.
- Faule Früchte, die Minuspunkte geben, wenn man sie anklickt.
- Statt selbst die Früchte „loszuwerfen“ (Leertaste), wäre es spannender, wenn die Früchte automatisch geworfen werden.
- Das Spiel soll ein Ende haben. So kann man den Punktestand mit anderen Spielern vergleichen.

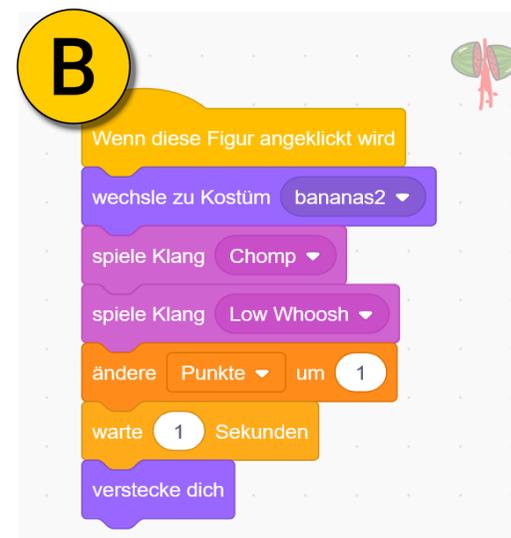
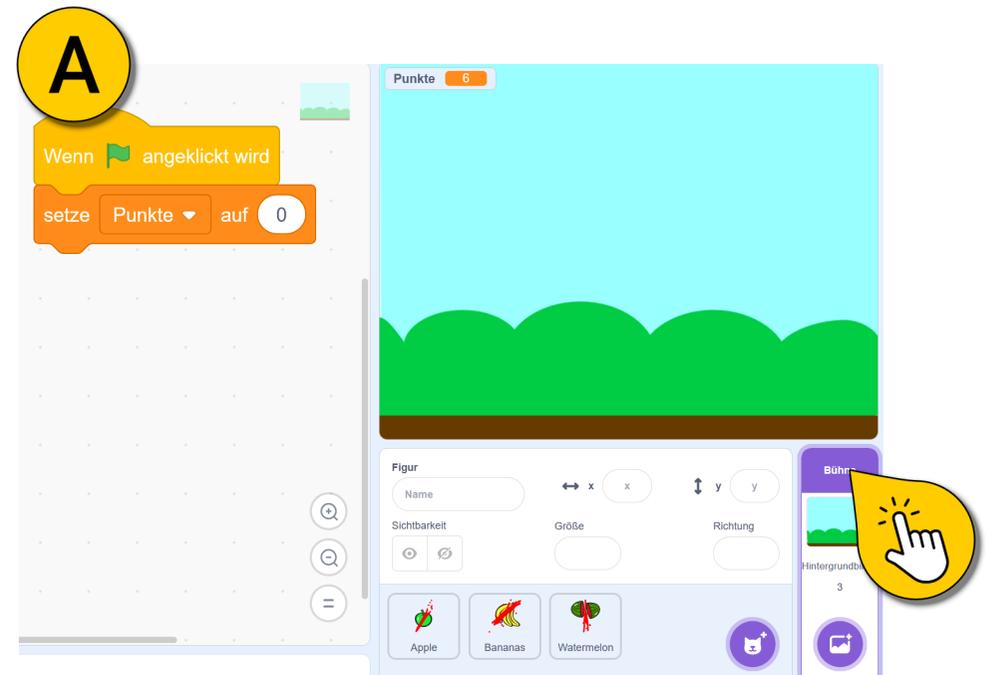


# Punktezählung

Bei **(A)** siehst du, wie du für die Bühne ein Skript erstellst. Ja, auch das geht! Die Bühne eignet sich super für Skripte, die nichts mit den Figuren zu tun haben. Wir wollen die Punkte zurück auf 0 setzen.

Bei **(B)** siehst du, wie du das Skript der Früchte änderst, damit jede Frucht einen Punkt gibt. Das musst du also bei allen Früchten ändern.

Fertig ist deine Punktezählung!



# Faule Früchte vorbereiten

Füge zuerst eine **neue Figur** „Melone“ hinzu und lösche alle Kostüme außer das erste (ganze Melone).

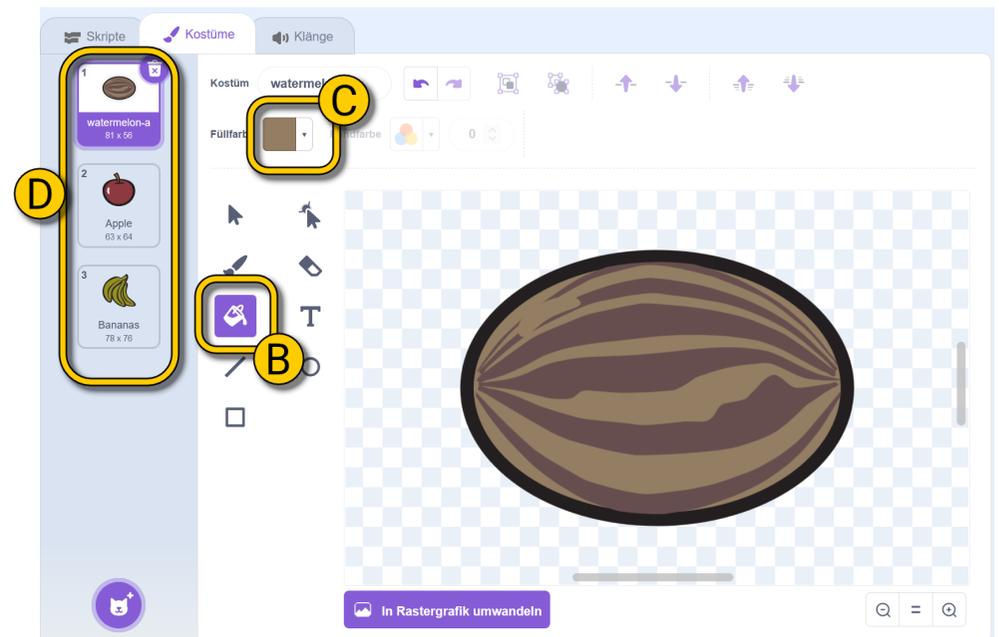
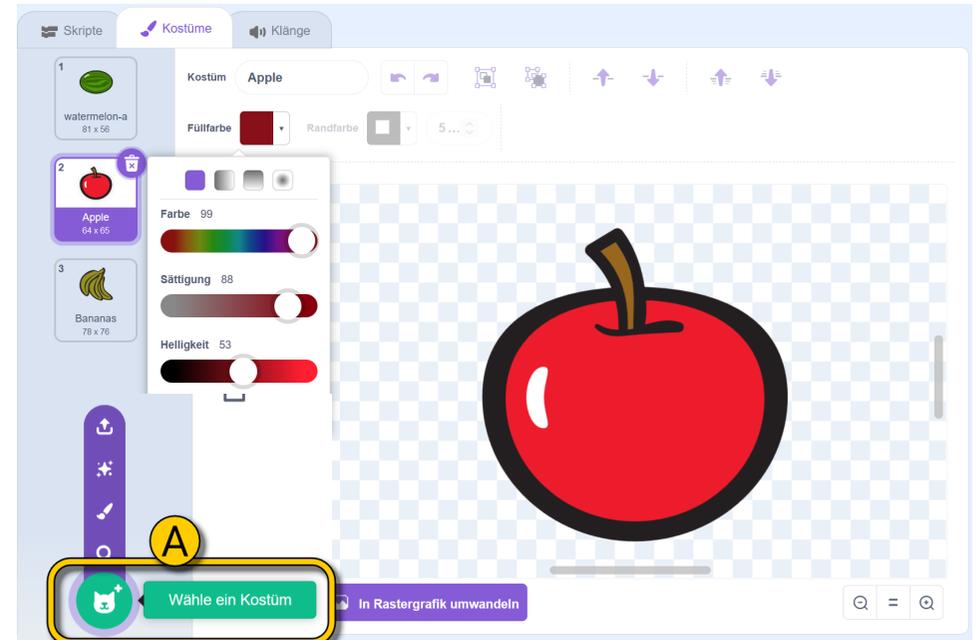
Nun nutzt du den Knopf bei **(A)** „Kostüm wählen“, um den Apfel und die Banane als extra Kostüm zur Melone hinzuzufügen.

**Tipp:** Gib die englischen Suchbegriffe „Apple“ und „Banana“ ein, um die Kostüme schneller zu finden.

Anschließend gestalten wir alle Kostüme um, so dass sie braun und ungenießbar aussehen.

Nutze dazu den Fülleimer **(B)** und ändere die Füllfarbe **(C)**.

Bei **(D)** siehst du, wie das aussehen kann.



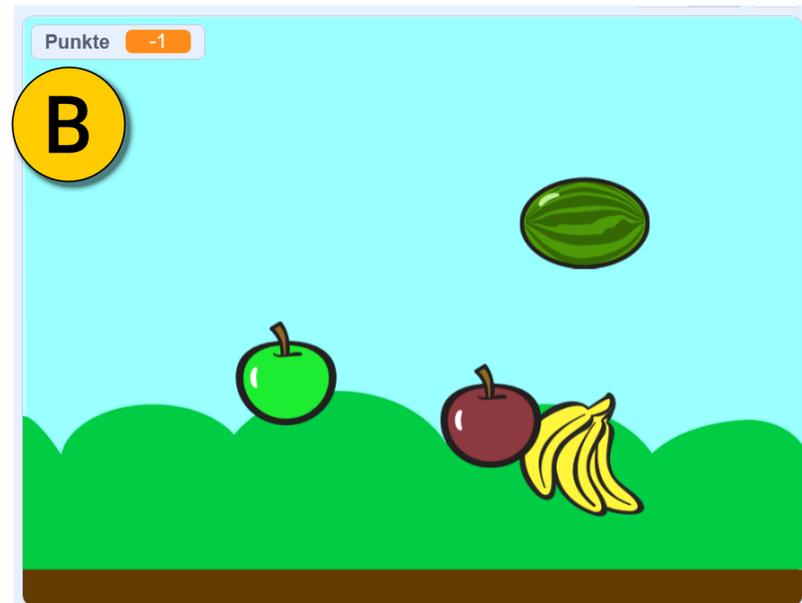
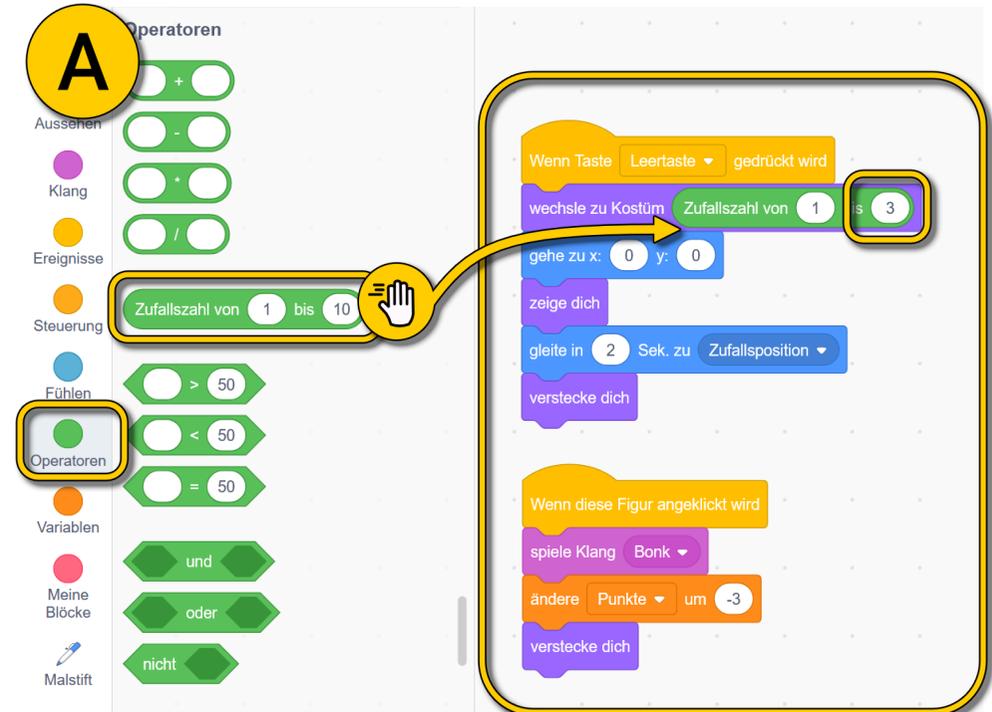
# Faule Früchte programmieren

Bei **(A)** siehst du das Skript für die faulen Früchte. Es ist ähnlich zu dem der anderen Früchte, mit ein paar Änderungen.

Das Wichtigste ist, dass sich die faule Frucht zu Beginn ein zufälliges Kostüm wählt. Dazu kannst du den „Zufallszahl...“-Block in den „Wechsle zu Kostüm...“-Block ziehen. So sucht sich die Frucht immer ein zufälliges Kostüm von den 3 erstellten Kostümen aus.

Wenn die faule Frucht angeklickt wird, wollen wir die Punkte um 3 verringern und einen Sound abspielen, der klar macht, dass man etwas falsch gemacht hat.

Bei **(B)** siehst du das Ergebnis. Die faule Frucht tarnt sich immer als etwas anderes, und wenn man sie trotzdem anklickt, bekommt man Punktabzug.



# Automatisches Werfen

Um die Früchte automatisch zu werfen, ändere das Skript bei **(A)** in das Skript bei **(B)**.

So werden die Früchte dauerhaft neu geworfen. Mit der Pause bei **(C)** kannst du auch ändern, wie schnell das geht.

Das musst du für alle Früchte machen, auch die faule Frucht **(D)**. Das ist etwas Fleißarbeit, aber nimm dir Zeit und ändere alle Skripte.

The image displays a Scratch script editor with two scripts, A and B, and a fruit palette, D.

**Script A:** Triggered by the event "When the space key is pressed". The script consists of the following blocks: "play sound High Whoosh", "change costume to apple", "go to x: 0 y: 0", "show myself", "slide in 2 seconds to random position", and "hide myself".

**Script B:** Triggered by the event "When clicked". The script consists of the following blocks: "repeat 10 times" loop containing "play sound High Whoosh", "change costume to apple", "go to x: 0 y: 0", "show myself", "slide in 2 seconds to random position", and "hide myself". Below the loop is a "wait 1 second" block, labeled C.

**Palette D:** A horizontal palette containing four fruit items: "Apple" (with a trash icon), "Bananas", "Watermelon", and "Watermelon...".

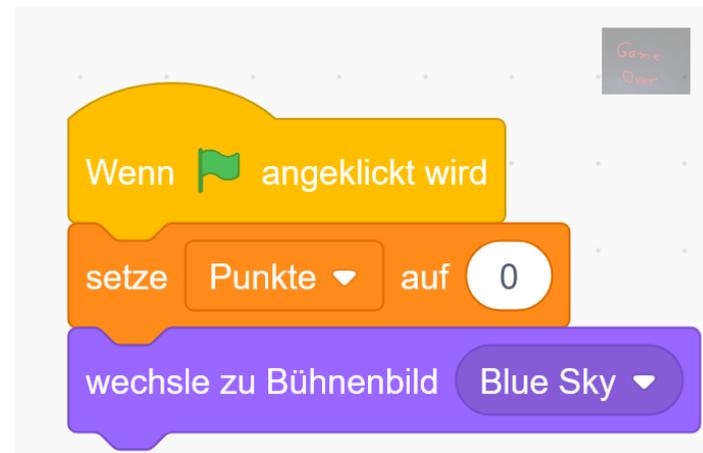
# Game Over

Das Tolle ist, jetzt haben wir auch schon alles vorbereitet für ein Game Over. Nachdem alle Früchte 10 Mal geworfen wurden, können wir die Blöcke bei **(A)** hinzufügen. Es reicht, wenn du die Blöcke bei einer Frucht hinzufügst, z.B. bei der faulen Frucht.

Wir wollen also zu dem nächsten Hintergrund wechseln.

Wenn wir den Hintergrund am Ende des Spiels ändern, müssen wir ihn auch wieder zurücksetzen beim Start der nächsten Runde. Bei **(B)** siehst du das Skript der Bühne und wie du es ändern musst.

Auf der nächsten Seite lernst du, wie du ein weiteres Hintergrundbild hinzufügst.



# Game Over

Für den Game Over-Hintergrund klickst du zuerst auf die Bühne (A) und dann auf Hintergrundbilder (B).

Bei „Wähle einen Hintergrund“ (C) kannst du weitere Hintergrundbilder hinzufügen.

Mit dem Stift bei (D) kannst du jetzt das Hintergrundbild umgestalten.

Glückwunsch! Dein Spiel ist jetzt fertig. Teste es und fordere deine Freunde heraus! Wer schafft am meisten Punkte?

