

## Explore Coding Arbeitsblatt

(Pocket Code und Scratch)

Level: Fortgeschritten

Mögliche Oberfläche des Spiels:



- Ein Ball bewegt sich durch den Raum und prallt von den Wänden und einem Balken ab . Die Bewegung ist permanent.
- Der Ball startet in der Mitte und bewegt sich zufällig in eine Richtung.
- Ein Balken bewegt sich durch Neigung des Smartphones oder durch die Position des Mauszeigers nach links und rechts. Die Bewegung ist ebenfalls permanent.
- Der Balken schwebt erhöht über den Boden.
- Der Balken prallt vom Rand ab.
- Sollte der Ball den Boden berühren, wird er in die Mitte gesetzt.
- Das Spiel endet, wenn der Ball das dritte mal den Boden berührt.
- Wenn das Spiel verloren ist, soll „Verloren!“ angezeigt werden.
- Eine Punkteskala wird angelegt. Am Anfang hat man null Punkte.
- Prallt der Ball vom Balken ab, so soll die Punkteskala um eins erhöht werden.
- Der Ball soll, je länger das Spiel dauert, schneller werden.
- Bei Spielneustart werden alle Anfangswerte wiederhergestellt:
  - Punkteskala auf null.
  - Position wie beim Erststart.
  - Geschwindigkeit wie beim Erststart.
- Die Figuren können selbst gezeichnet sein oder aus der Catrobat-Community/Scratch-Bibliothek genommen werden.
- Ein Hintergrund ist nicht zwingend notwendig!