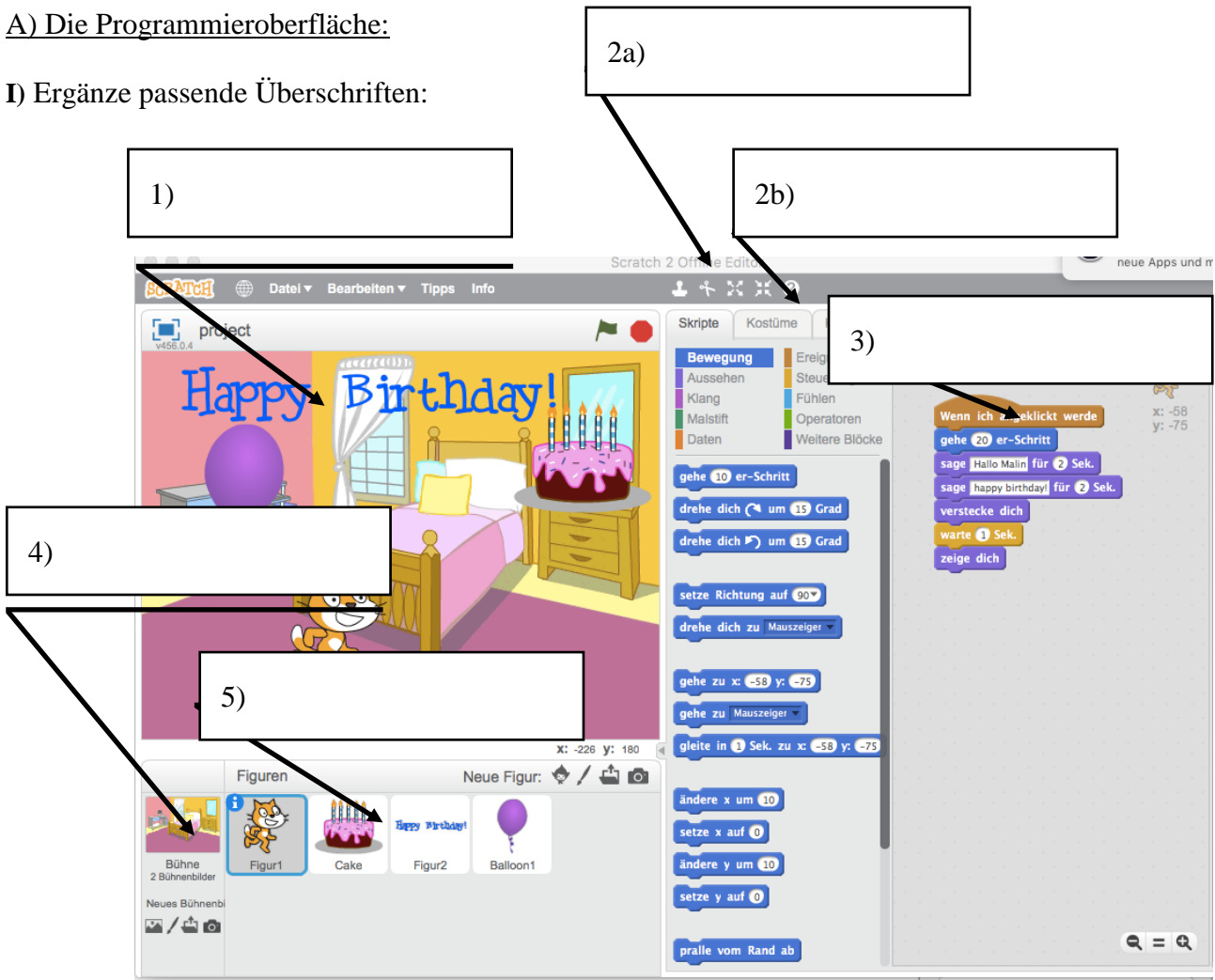


A) Die Programmieroberfläche:

I) Ergänze passende Überschriften:



II) Was kann man in den bezeichneten Bereichen machen?

- 1) _____
- _____
- 2) a) _____
- b) _____
- 3) _____
- _____
- 4) _____
- _____

B) Programmieraufgabe:

III) Korrigiert das „Kugelrennspiel“, sodass der Fußball sich in alle Richtungen steuern lässt.



IV) Ergänzt das Spiel um einen zweiten Spieler, der einen Tennisball mit den Tasten W, A, S und Y steuern kann.

Zusatzaufgabe: könnt ihr das Spiel so ergänzen, dass ein Ball, der die Bande berührt wieder an den Startpunkt geschickt wird?

C) Wissenspeicher:

V) Notiere hier wichtige Befehle und Strukturen, die du in Scratch kennengelernt hast:

Wichtig:	Erklärung:

--	--

