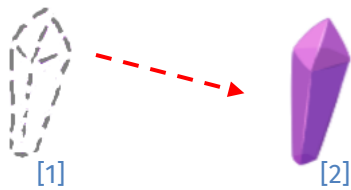


Erweiterung

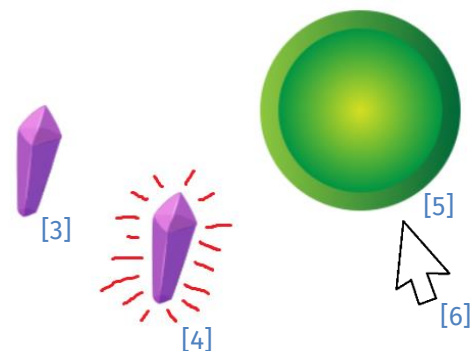
Euer Spiel ist schon jetzt spielbar. Es gibt aber noch unendlich viele Möglichkeiten, es interessanter zu machen. Wenn ihr schon eigene Ideen habt, könnt ihr sofort damit loslegen, sie zu verwirklichen. Ansonsten könnt ihr euch ein paar der Ideen auf diesem Blatt aussuchen und euer Spiel auf diese Weise erweitern.

Im Moment ist es egal, wie lange man braucht, um einen Kristall aufzusammeln. Ihr könntet den Kristall aber auch so programmieren, dass er **nach einer bestimmten Zeit die Position wechselt**, wenn er nicht aufgesammelt wurde.



Dafür braucht ihr den Wert der **Stoppuhr** aus der Kategorie **Fühlen**. Diese beginnt **hochzählen**, sobald man auf das **Fähnchen** klickt. Um die **Stoppuhr** wieder auf **0** zu setzen, benötigt ihr den **setze-Stoppuhr-zurück**-Block aus der Kategorie **Fühlen**.

Ist euch ein Kristall zu wenig? Ihr könntet eine weitere Figur erstellen, die immer dann, wenn man sie anklickt, **eine Kopie des Kristalls** erstellt. Experimentiert dazu mit den Blöcken **erzeuge-Klon-von**, **wenn-ich-als-Klon-entstehe** und **lösche-diesen-Klon** aus der Kategorie **Steuerung**.

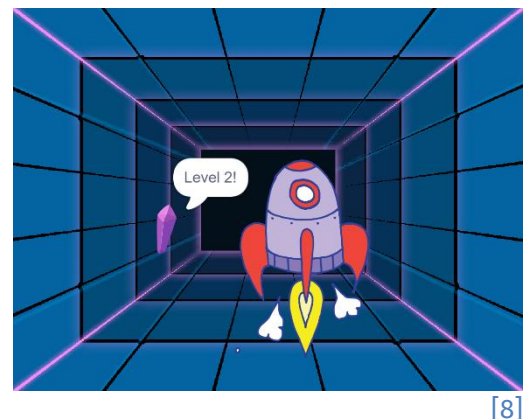


Ist euch das Spiel zu langweilig? Ihr könnt einen zusätzlichen **Fallen-Kristall** hinzufügen, der eine andere Farbe als der normale Kristall hat.

Ihr könnt diesen und euren normalen Kristall dann so verändern, dass man immer einen **Minuspunkt** erhält, wenn man den Faltschen aus Versehen einsammelt.



Ihr könnt euer Spiel in **mehrere Level** unterteilen. Lasst einfach den Kristall bei einer bestimmten Anzahl an Punkten das **Bühnenbild** wechseln. Ihr könntet dann auch die Zeit verringern, die man hat, bevor der Kristall die Position wechselt.

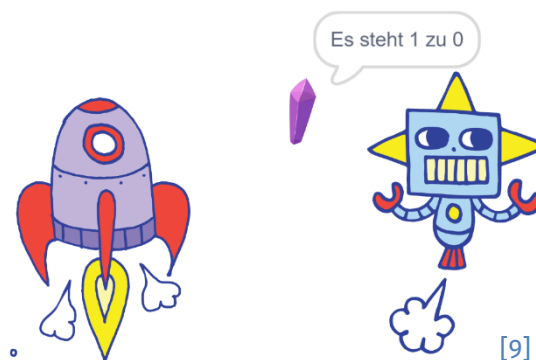


Erweiterung

Möchtet ihr **zusammen mit einem Freund spielen**? Erstellt dazu eine weitere Figur, die man mit den Tasten **W, A, S, D** steuern kann.

Damit das funktioniert, müsst ihr jedoch die Bewegung **der neuen und eurer alten Spielfigur** etwas anpassen. Wenn ihr für jede Taste eine eigene **Startbedingung** verwendet, können die Figuren nur abwechselnd laufen. Verwendet stattdessen für jede der beiden Figuren eine **Schleife**, die beginnt, wenn das **Fähnchen** angeklickt wird. In dieser könnt ihr mit mehreren **falls-()-dann**-Blöcken abfragen, **welche Taste** gedrückt wird.

Danach könnt ihr den Kristall so verändern, dass er die Punktzahlen beider Spieler zählt, indem ihr **zwei Variablen** verwendet.



Viel Spaß beim Programmieren!

Wenn ihr noch weitere eigene Ideen für die Erweiterung eures Spiels habt, dann traut euch, und probiert es aus! Verändert euer Projekt so, wie ihr es wollt. Wenn ihr an einer Stelle nicht weiterkommt, schaut nochmal in die Blätter. Vielleicht ist das Problem ja so ähnlich, wie eine der vorherigen Aufgaben.

Quellenverzeichnis:

Abb. 1 und 6 – Quelle: InfoSphere, CC BY-SA 4.0 Attribution-ShareAlike 4.0 International (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

Abb. 2 bis 5, 7 bis 9 – Quelle: Screenshot des MIT-Scratch-Editors (<https://scratch.mit.edu/>), Creative Commons Attribution ShareAlike (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), erstellt am: 06.04.2022.