

Fang die Maus mit Scratch



Bring' die Katze Scratch zur Maus, ohne dass sie durchs Wasser (blaue Linien) gehen muss! Scratch versteht aber nur diese Befehle:

<p>zeige Richtung 90</p> <p>(90) rechts (-90) links (0) oben (180) unten</p>		Zeige nach rechts!
<p>zeige Richtung -90</p> <p>(90) rechts (-90) links (0) oben (180) unten</p>		Zeige nach links!
<p>zeige Richtung 0</p> <p>(90) rechts (-90) links (0) oben (180) unten</p>		Zeige nach oben!
<p>zeige Richtung 180</p> <p>(90) rechts (-90) links (0) oben (180) unten</p>		Zeige nach unten!

gehe -er Schritt Gehe eine Anzahl Schritte! Ein Block sind 60 Schritte.

<p>zeige Richtung -90</p> <p>gehe 180 -er Schritt</p>	<p>60</p> <p>zeige Richtung -90</p> <p>gehe 120 -er Schritt</p>
<p>zeige Richtung 90</p> <p>gehe 240 -er Schritt</p>	<p>zeige Richtung 90</p> <p>gehe 60 -er Schritt</p>

wiederhole mal Wiederhole eine Folge von Befehlen mehrmals!

Scratch ist eine neue Programmiersprache für Kinder und gratis erhältlich unter <http://scratch.mit.edu/>

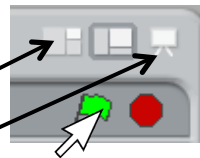
Das Spiel: Es gibt 26 Level (A-Z). Die Spur von Scratch (rote Linie) darf die blauen Linien nicht berühren! Es gibt jeweils viele verschiedene Lösungen!

Gehen zum vorherigen oder nächsten Level!



Grösserer Programmierbereich
Nur Spielfeld (gut zum Zeigen!)

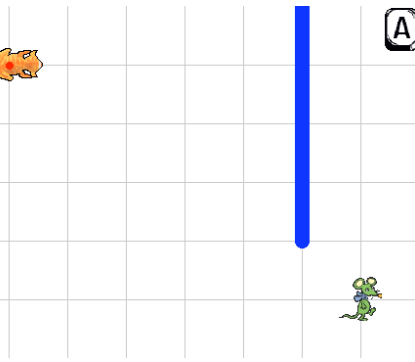
Grüne Flagge:
Neuer Versuch im aktuellen Level!



Eine Taste und eine Befehlsfolge pro Level!



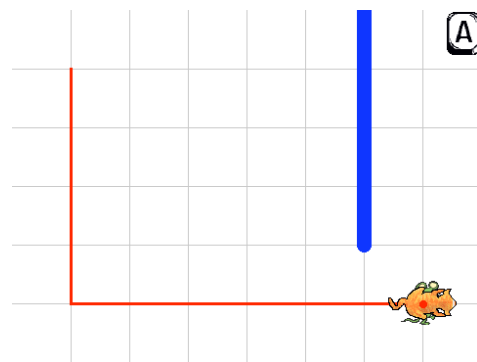
Du kannst in jedem Level die Lösung wählen, die dir am besten gefällt. Pass' aber auf, dass du nicht zu viele Befehle brauchst, sonst wird es mühsam! **Tipp:** Mit der rechten Maustaste kannst du Befehle und Befehlsfolgen duplizieren und den Programmierbereich aufräumen (im grauen Bereich klicken)! Nicht vergessen, regelmässig zu speichern (Datei→Speichern)!



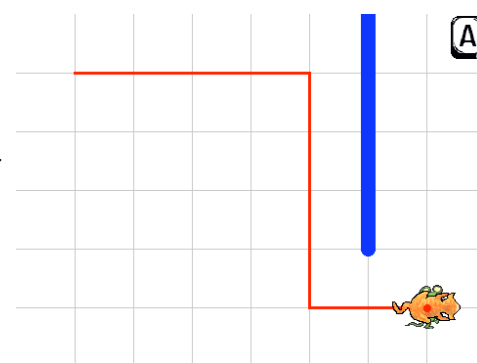
Beispiele für Level A:



Kürzeste Lösung
(4 Befehle)



Am Wasser entlang
(5 Befehle)



Zick-Zack
(6 Befehle)

