Cookies Pizzazähler

Mein Name oder Team: _____

Problem: Zwei Welten haben unterschiedlich viele Pizzen. Cookie soll beide mit demselben Programm schaffen.

Ziel: Sage zuerst Hallo, zähle die Pizzen und nenne am Ende deinen Zählerstand. Nutze zwei Schleifen und deinen eigenen Block.

Zwei Schleifen ineinander

Pizzen zählt die gegessenen Pizzen: Start bei 0, nach jedem Essen +1. Pizzen insgesamt kommt von der Welt: A = 3, B = 5; dieser Wert bleibt während des Laufs gleich. Außen verwendest du Pizzen insgesamt, innen bleibt die 3.

Auftrag 1

Problem: Cookie soll jeden Start begrüßen und neu zählen.
Ziel: Sage Hallo! und setze Pizzen auf 0. Wähle Variablen. Ziehe den ovalen Baustein Pizzen insgesamt auf die weiße Zahl der äußeren Schleife. In der inneren Schleife bleibt 3.

Auftrag 2

Problem: Cookie braucht eine Entscheidung an jeder Ecke.
Ziel: Klicke Eigenen Block erstellen. Nenne ihn biege richtig ab. Prüfe vorne, drehe links, prüfe erneut und versuche bei Bedarf zweimal rechts.

Auftrag 3

Problem: Derselbe Plan soll drei und fünf Pizzen richtig zählen.
Ziel: Erhöhe Pizzen nach jedem Essen. Sage am Ende den Wert der Variable. Teste Welt A und B sowie den Neustart.

Mein Test

- ☐ Hallo kommt vor der Bewegung; Neustart setzt Pizzen auf 0.
- ☐ Mein eigener Block nutzt nur Hindernis voraus? und Falls-dann.
- ☐ Derselbe Plan zählt auf A 3 und auf B 5 Pizzen.

Erkläre: Warum steht setze Pizzen auf 0 vor der äußeren Schleife?

Bewegung gesperrt? Cookie nennt den Grund und stoppt alles. Plan korrigieren, dann Flagge.

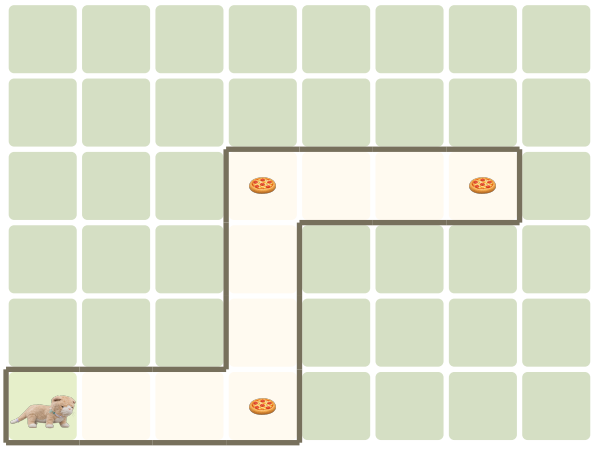
Ziehen, verbinden, testen. Danach als **Cooke_05_Mein_Plan.sb3** lokal speichern.



Ein Programm für zwei Welten

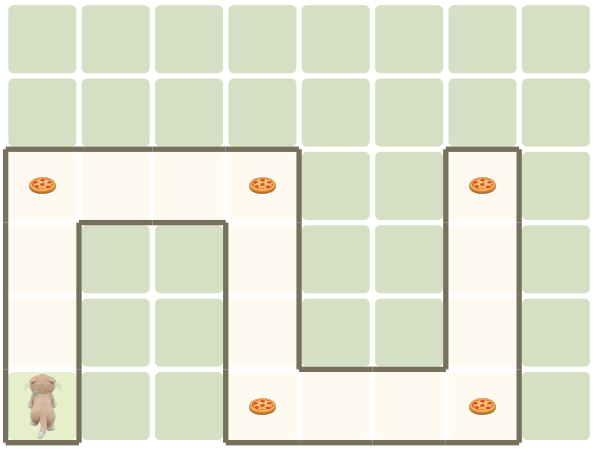
Jeder Abschnitt ist drei Felder lang. Welt A hat drei, Welt B fünf Pizzen. Pizzen insgesamt passt die äußere Schleife an.

Welt A



Pizzen insgesamt = 3

Welt B



Pizzen insgesamt = 5

Dein Hauptprogramm

```
Wenn Flagge angeklickt wird
starte Cookie
sage [Hallo!] für (1) Sekunde
setze [Pizzen] auf (0)
wiederhole (Pizzen insgesamt) mal
    wiederhole (3) mal
        gehe vorwärts
    iss Pizza
    ändere [Pizzen] um (1)
    biege richtig ab
sage (Pizzen)
```

Dein eigener Block

```
Definiere biege richtig ab
  falls <Hindernis voraus? = 1> dann
    drehe dich nach links
    falls <Hindernis voraus? = 1> dann
      drehe dich nach rechts
      drehe dich nach rechts
      falls <Hindernis voraus? = 1> dann
        drehe dich nach links
```

Nur drehen: Der eigene Block geht nicht vorwärts und springt nicht. Wenn vorne und beide Seiten gesperrt sind, dreht sich Cookie zurück zur ursprünglichen Richtung.

Ausgabe: sage (Pizzen) zeigt den tatsächlichen Zählerwert. Für den ganzen Satz „Ich habe ... Pizzen gegessen!“ verwendest du zweimal verbinde und setzt den orangefarbenen Wert Pizzen ein.

Der Unterschied: Nach einer gegessenen Pizza in Welt A ist Pizzen = 1. Pizzen insgesamt bleibt 3. Dieser feste Weltwert steht außen in der Schleife; der eigene Zähler Pizzen wird am Ende ausgegeben.