Fang die Pizza!

Mein Name oder Team: _____

Problem: Die Pizza fällt, während du Cookie steuern möchtest.

Ziel: Steuere Cookie nach links und rechts und fange drei Pizzen.

Immer wieder nach einer Taste fragen

wiederhole fortlaufend läuft bis zum Stoppen. Darin fragt ein Tastenfühler immer wieder: Ist diese Taste gerade gedrückt? Wenn ja, bewegt sich Cookie. Die fallende Pizza hat ihr eigenes vorbereitetes Programm.

Auftrag 1

Problem: Cookie muss auf beide Pfeile passend reagieren.
Ziel: Ziehe die Bewegungsblöcke in die beiden Tasten-Bedingungen.

Auftrag 2

Problem: Die Pizza soll fallen, nicht nach oben fliegen.
Ziel: Ergänze im Pizza-Skript die Bewegung nach unten.

Auftrag 3

Problem: Nur Spielen zeigt noch nicht, ob die Regeln stimmen.
Ziel: Fange drei Pizzen und teste Punkte, Stoppen und Neustart.

Mein Test

- ☐ Links und rechts stimmen.
- ☐ Die Pizza fällt und lässt sich fangen.
- ☐ Punkte und Neustart funktionieren.

Erkläre: Warum genügt es nicht, die Taste nur einmal am Anfang zu prüfen?

Ziehen, verbinden, testen. Danach als **Cooke_08_Mein_Spiel.sb3** lokal speichern.

