



Scratch junior



– 3. Herausforderung | Basketball dribbeln –



In dieser Herausforderung wird ein kleines Basketballspiel erstellt.



FIGUR UND BALL AUSWÄHLEN

Wählt **eine Figur** und **einen Ball**!

Zum Beispiel den Zauberer



und einen Basketball



über



und



HINTERGRUND AUSWÄHLEN

Wählt einen **Hintergrund** mit  und bestätigt ihn mit .



WIEDERHOLUNGEN NUTZEN

Leichter wird es mit einer **Schleife**!

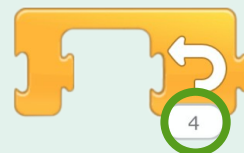
Ihr könnt Schleifen über  auswählen. Wählt



HINWEIS

Mit einer Schleife können bestimmte Abschnitte eines Programms beliebig oft wiederholt werden, ohne dass man die Blöcke doppelt.

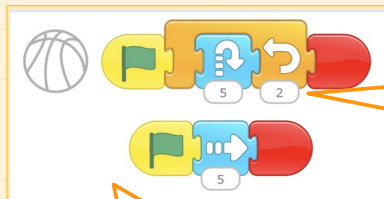
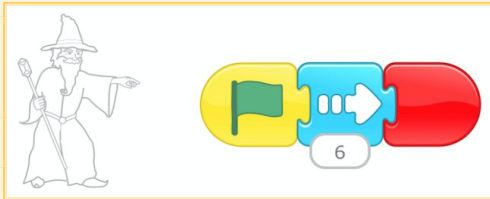
Die Zahl zeigt die Wiederholungen an, die durchgeführt werden sollen.





BEWEGUNGEN PROGRAMMIEREN

Programmiert **den Ball und den Zauberer** mit folgenden Blöcken.



Die **Zahl in der Schleife** könnt ihr beliebig verändern. Je höher die Zahl, desto öfter „hüpft“ der Ball hoch und runter.

Wenn ihr für den Ball **zwei Programme** macht, geht es leichter!