

# PUNKTE

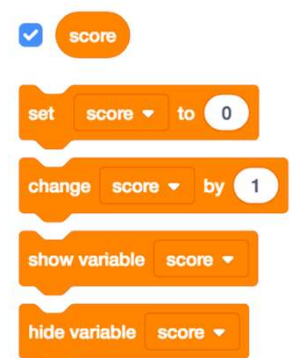
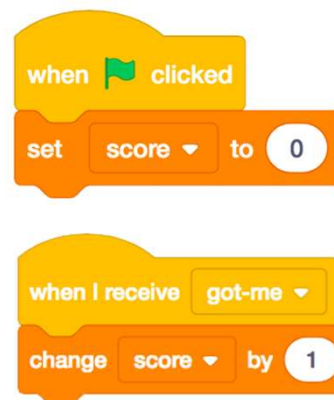
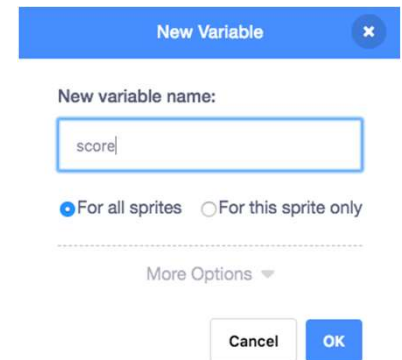
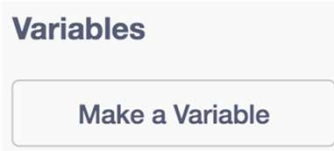
## WIE KANNST DU MIT SCRATCH DIE PUNKTEZAHL ERFASSEN?

*Fish Chomp* ist ein Spiel, bei dem Spieler versuchen, so viele Fische wie möglich zu fangen, indem sie ein Sprite mit der Maus führen. In dieser Aktivität mischst du *Fish Chomp* neu und lernst, wie du eine Punktezahll mittels einer Variablen hinzufügst.



## LOS GEHT'S

- Gehe zur *Fish Chomp* Projektseite:  
<http://scratch.mit.edu/projects/10859244>
- Klicke in der Kategorie **Daten** auf die Schaltfläche **Variable erstellen**, um eine Variable für die Punktezahll zu erstellen und mit einer sinnvollen Bezeichnung zu benennen.
- Experimentiere mit den neuen Variablenblöcken. Was alles könnte man sonst noch zählen?



**KLAPPT ES NICHT?**

PROBIERE DIESE DINGE

- Du bist dir nicht sicher, wie du mit Variablen arbeiten sollst? Weitere Informationen findest du in diesem Projekt : <http://scratch.mit.edu/projects/2042755>
- Oder schau dir dieses Video an : <http://youtu.be/uXq379XkhVw>
- Erforsche und studiere Programmierungen in Spielen, die Punkte verwenden, und erfahre mehr über das Erstellen von Variablen und das Einbeziehen von Punkten in ein Scratch-Projekt.

Schon fertig?

- + Lade dein Projekt ins Games Studio hoch:  
<http://scratch.mit.edu/studios/487504>
- + Swap games with a partner and walk each other through your creations.