

PUNKTE

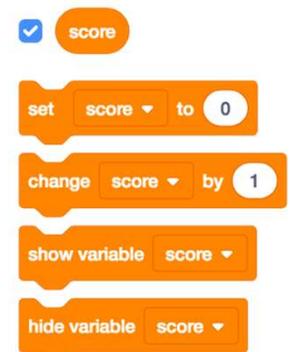
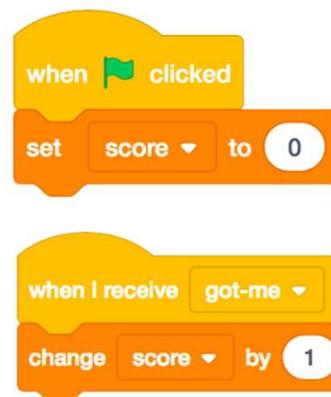
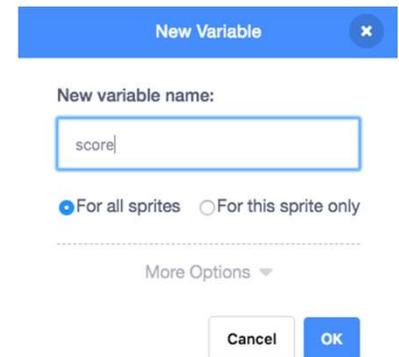
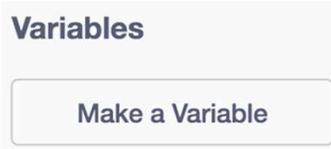
WIE KANNST DU MIT SCRATCH DIE PUNKTEZAHL ERFASSEN?

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 schaue 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.