

Lösungen zu ausgewählten *Hour of Code* Umgebungen auf *Code.org*

Inhalt

Programmiere mit Anna und Elsa	4
Level 1	4
Level 2	5
Level 3	6
Level 4	7
Level 5	8
Level 6	9
Level 7	10
Level 8	11
Level 9	12
Level 10	13
Level 11	14
Level 12	15
Level 13	16
Level 14	17
Level 15	18
Level 16	19
Level 17	20
Level 18	21
Level 19	22
Level 20	22
Flappy Code	23
Level 1	23
Level 2	24
Level 3	25
Level 4	26
Level 5	27
Level 6	28
Level 7	29
Level 8	30
Level 9	31
Level 10	31
Minecraft: Voyage Aquatic	32
Level 1	32
Level 2	33
Level 3	34
Level 4	35

Level 5	36
Level 6	37
Level 7	38
Level 8	39
Level 9	40
Level 10	41
Level 11	42
Level 12	42
Minecraft Hour of Code	43
Level 1	43
Level 2	44
Level 3	45
Level 4	46
Level 5	47
Level 6	48
Level 7	49
Level 8	50
Level 9	51
Level 10	52
Level 11	53
Level 12	54
Level 13	55
Level 14	55
Minecraft-Designer: Stunde des Codes.....	56
Level 1	56
Level 2	57
Level 3	58
Level 4	59
Level 5	60
Level 6	61
Level 7	62
Level 8	63
Level 9	64
Level 10	65
Level 11	66
Level 12	66
Minecraft: Hero's Journey	67
Level 1	67
Level 2	68
Level 3	69
Level 4	70

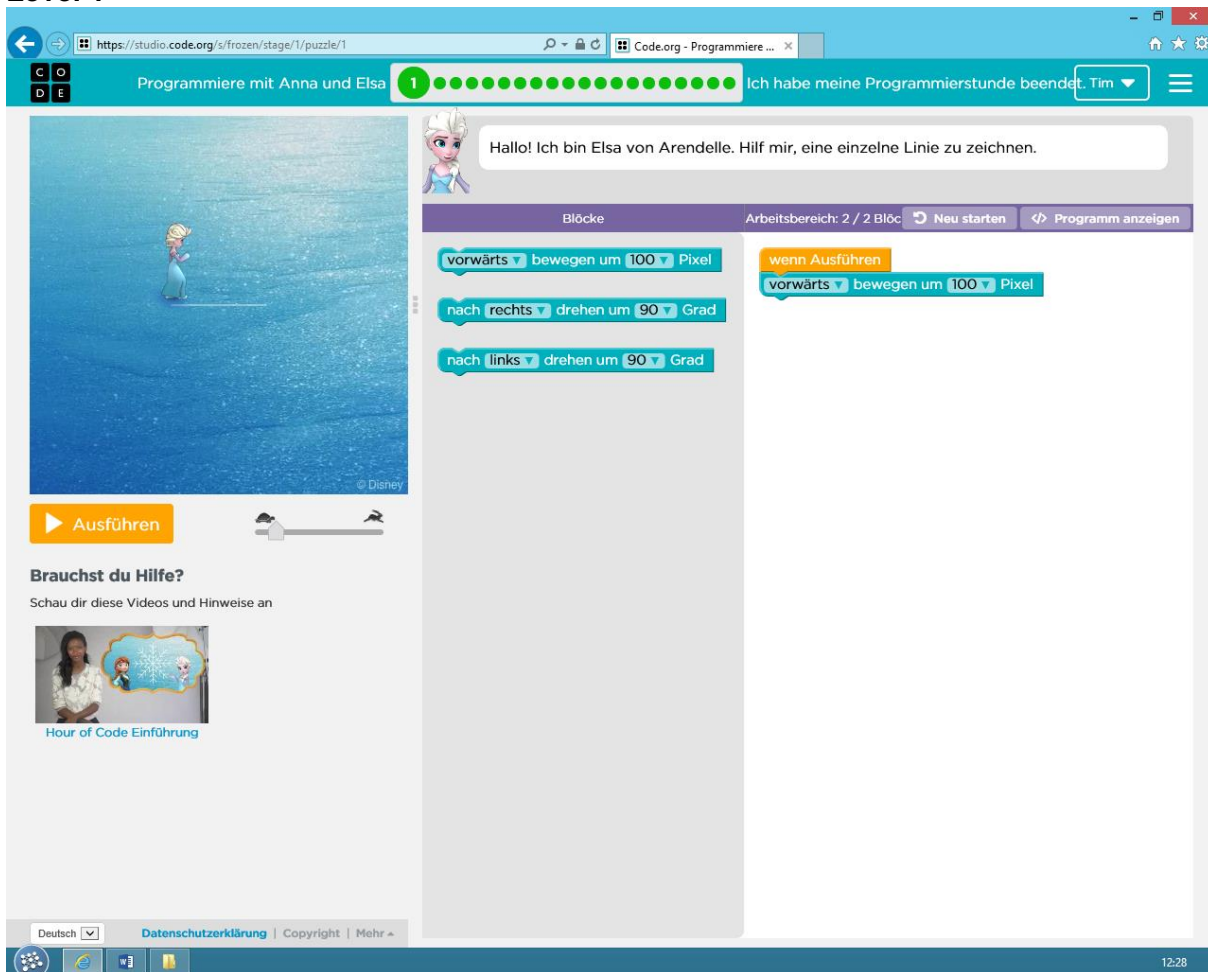


Level 5	71
Level 6	72
Level 7	73
Level 8	74
Level 9	75
Level 10	76
Level 11	77
Level 12	77
Ice Age Spielelabor	78
Level 1	78
Level 2	79
Level 3	80
Level 4	81
Level 5	82
Level 6	83
Level 7	84
Level 8	85
Level 9	86
Level 10	87
Level 11	87
Star Wars: Erbaue ein Galaxie mit Code	88
Level 1	88
Level 2	89
Level 3	90
Level 4	91
Level 5	92
Level 6	93
Level 7	94
Level 8	95
Level 9	96
Level 10	97
Level 11	98
Level 12	99
Level 13	100
Level 14	101
Level 15	101

Programmiere mit Anna und Elsa

<https://studio.code.org/s/frozen/stage/1/puzzle/1>

Level 1



https://studio.code.org/s/frozen/stage/1/puzzle/1

Code.org - Programmieren ...

Programmiere mit Anna und Elsa 1 Ich habe meine Programmierstunde beendet. Tim

Hallo! Ich bin Elsa von Arendelle. Hilf mir, eine einzelne Linie zu zeichnen.

Blöcke Arbeitsbereich: 2 / 2 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

vorwärts bewegen um 100 Pixel

nach rechts drehen um 90 Grad

nach links drehen um 90 Grad

wenn Ausführen

vorwärts bewegen um 100 Pixel

Ausführen

Brauchst du Hilfe?

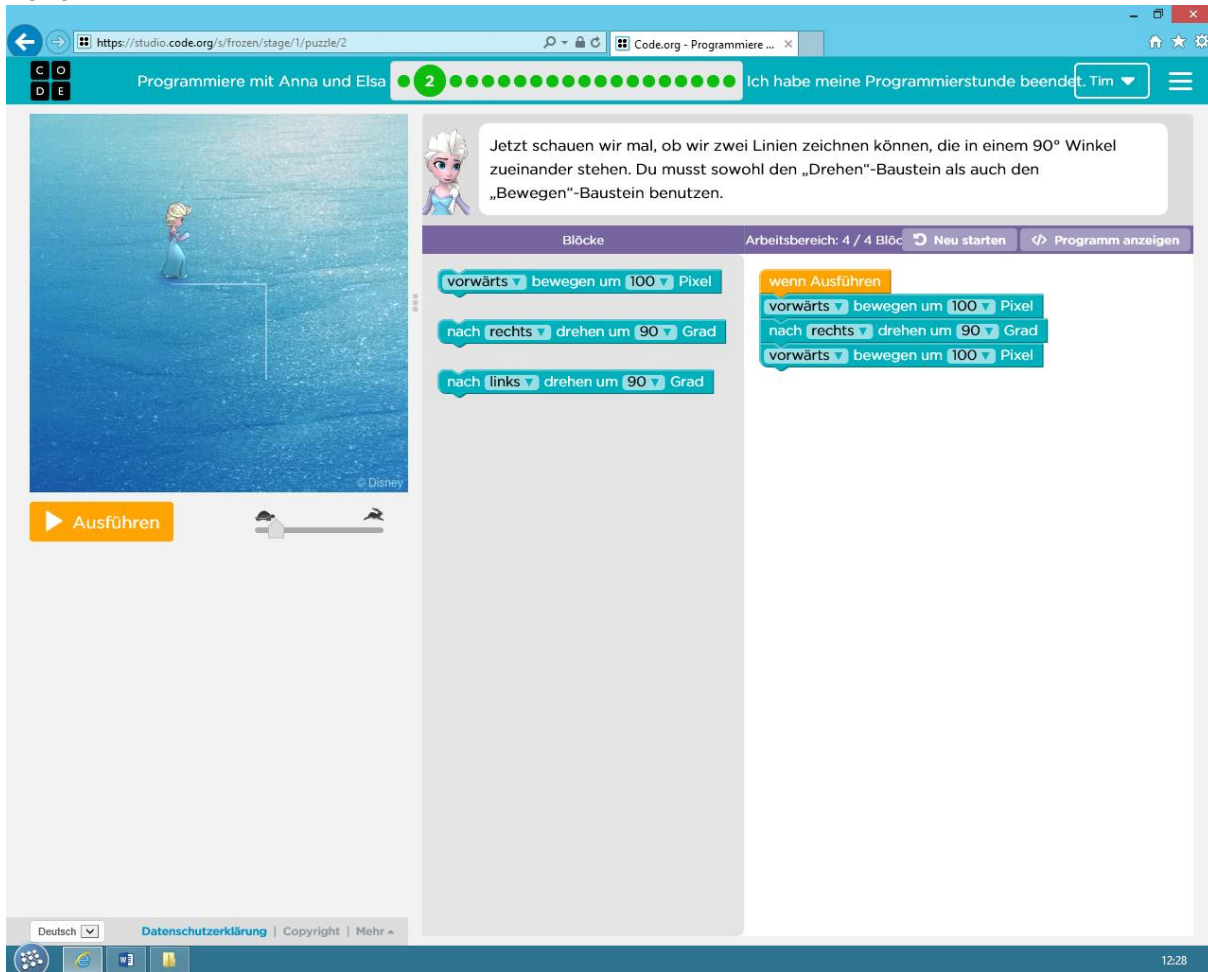
Schau dir diese Videos und Hinweise an

Hour of Code Einführung

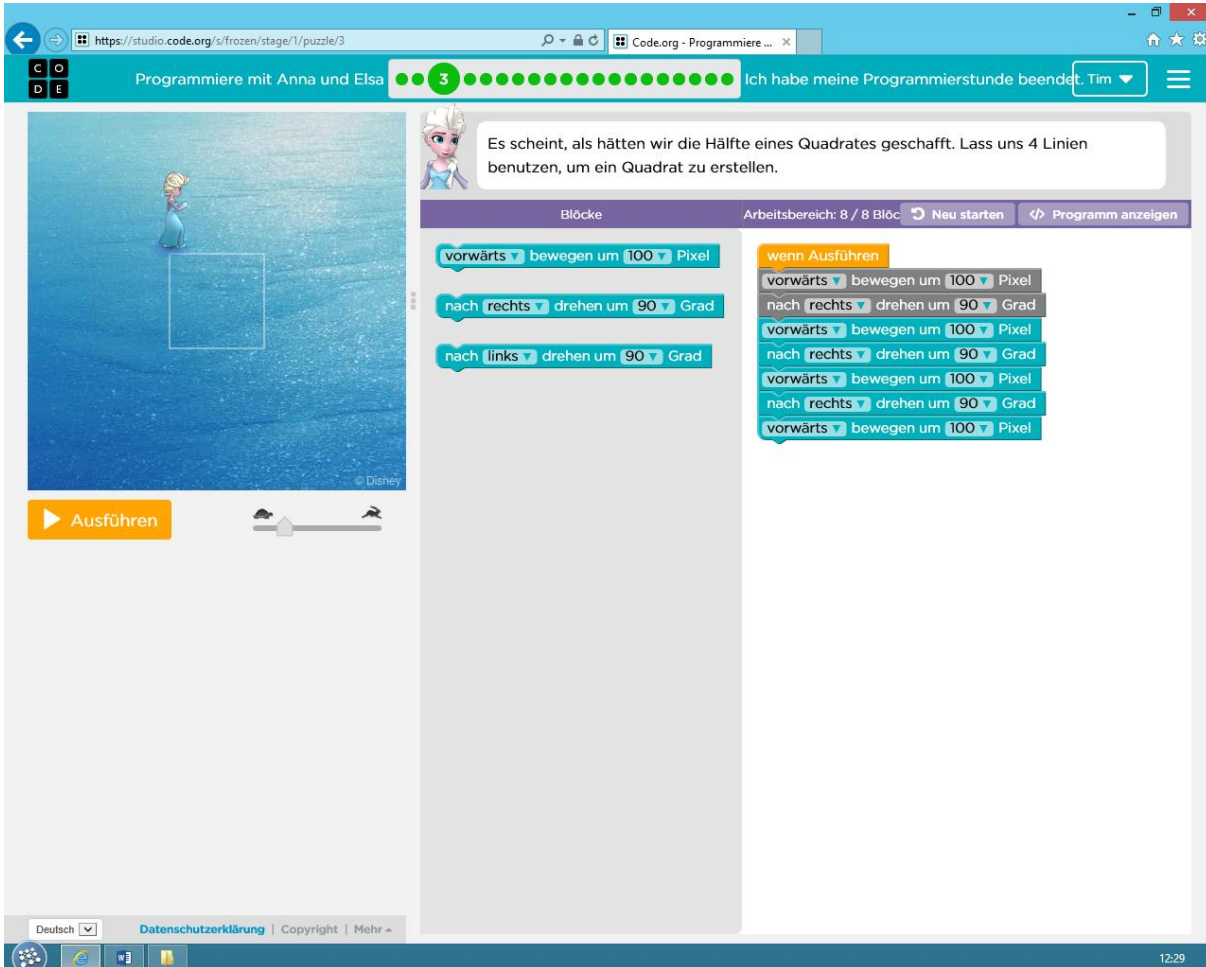
Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

12:28

Level 2



Level 3



https://studio.code.org/s/frozen/stage/1/puzzle/3

Code.org - Programmiere ...

Programmiere mit Anna und Elsa 3 Ich habe meine Programmierstunde beendet. Tim

Es scheint, als hätten wir die Hälfte eines Quadrates geschafft. Lass uns 4 Linien benutzen, um ein Quadrat zu erstellen.

Blöcke Arbeitsbereich: 8 / 8 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

wenn Ausführen

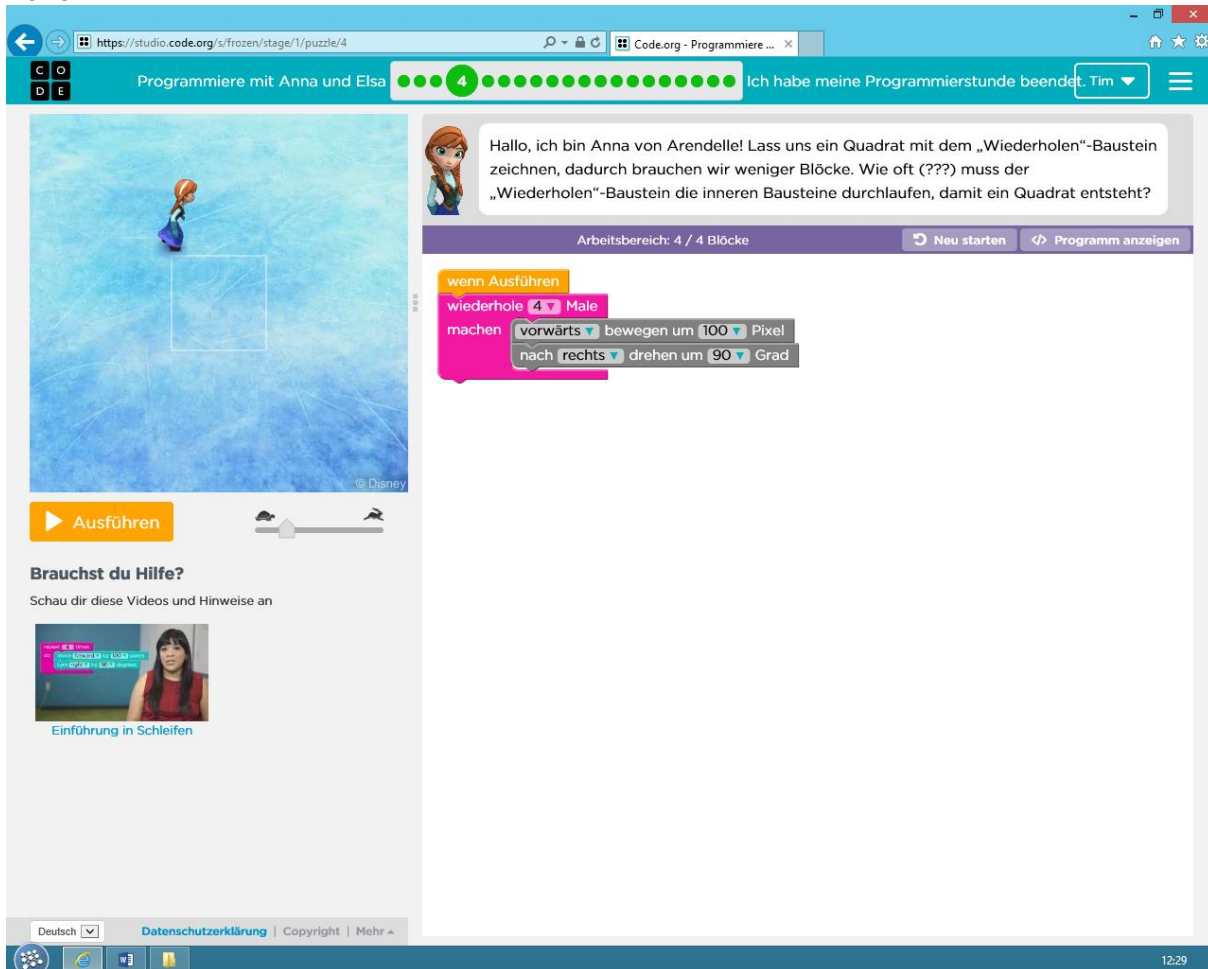
- vorwärts bewegen um 100 Pixel
- nach rechts drehen um 90 Grad
- vorwärts bewegen um 100 Pixel
- nach rechts drehen um 90 Grad

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

12:29

Level 4



The screenshot shows the Code.org interface for Level 4 of the 'Frozen' course. The browser address bar shows the URL: <https://studio.code.org/s/frozen/stage/1/puzzle/4>. The top navigation bar includes the Code.org logo, the text 'Programmiere mit Anna und Elsa', a progress bar with 10 green dots (the 4th dot is highlighted), and a button 'Ich habe meine Programmierstunde beendet. Tim'. Below the navigation bar, the main workspace features a blue ice background with a small Elsa character and a white square outline. To the right of the workspace is a text box with a speech bubble from Anna: 'Hallo, ich bin Anna von Arendelle! Lass uns ein Quadrat mit dem „Wiederholen“-Baustein zeichnen, dadurch brauchen wir weniger Blöcke. Wie oft (???) muss der „Wiederholen“-Baustein die inneren Bausteine durchlaufen, damit ein Quadrat entsteht?'. Below the text box is a purple bar with 'Arbeitsbereich: 4 / 4 Blöcke' and buttons 'Neu starten' and 'Programm anzeigen'. The workspace contains a Scratch-style script: a 'wenn Ausführen' block, followed by a 'wiederhole 4 Male' block, which contains two 'machen' blocks: 'vorwärts bewegen um 100 Pixel' and 'nach rechts drehen um 90 Grad'. Below the workspace is an 'Ausführen' button and a slider. On the left side, there is a 'Brauchst du Hilfe?' section with a video thumbnail titled 'Einführung in Schleifen'. The bottom of the interface shows a language dropdown set to 'Deutsch', a 'Datenschutzerklärung' link, and a copyright notice. The Windows taskbar is visible at the very bottom.

Level 5

https://studio.code.org/s/frozen/stage/1/puzzle/5

Code.org - Programmiere ...

Programmiere mit Anna und Elsa

5

Ich habe meine Programmierstunde beendet. Tim

Lass uns drei Quadrate erstellen und nach jedem Quadrat drehen. Stell sicher, dass du vor jedem neuen Quadrat um 120° drehst.

Arbeitsbereich: 6 / 6 Blöcke

Neu starten Programm anzeigen

```

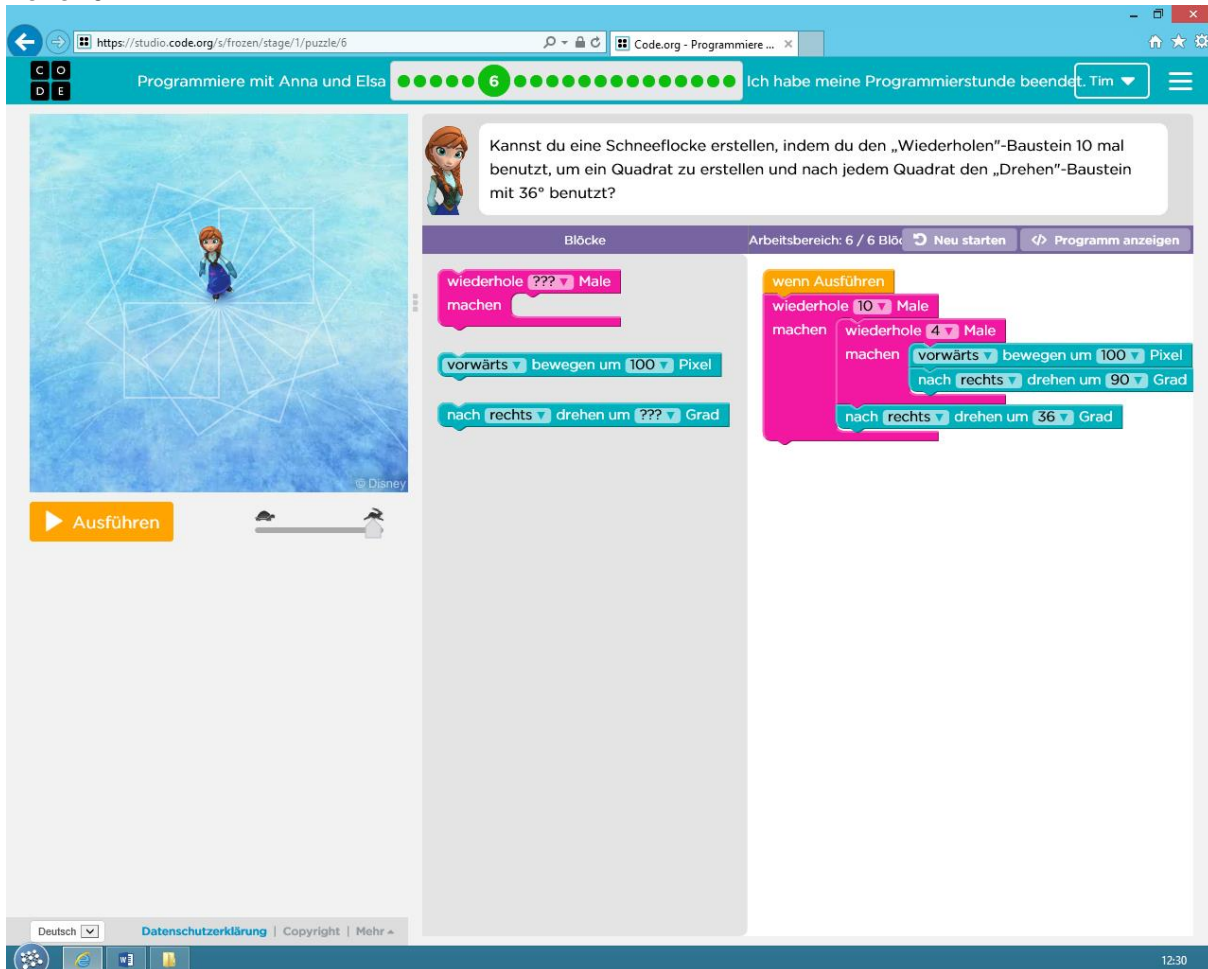
wenn Ausführen
wiederhole 3 Male
  machen
    wiederhole 4 Male
      vorwärts bewegen um 100 Pixel
      nach rechts drehen um 90 Grad
    nach rechts drehen um 120 Grad
  
```

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

12:30

Level 6



https://studio.code.org/s/frozen/stage/1/puzzle/6

Code.org - Programmieren ...

Programmiere mit Anna und Elsa 6 Ich habe meine Programmierstunde beendet. Tim

Kannst du eine Schneeflocke erstellen, indem du den „Wiederholen“-Baustein 10 mal benutzt, um ein Quadrat zu erstellen und nach jedem Quadrat den „Drehen“-Baustein mit 36° benutzt?

Blöcke Arbeitsbereich: 6 / 6 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

wiederhole ??? Male machen

vorwärts bewegen um 100 Pixel

nach rechts drehen um ??? Grad

wenn Ausführen

wiederhole 10 Male machen

wiederhole 4 Male machen

vorwärts bewegen um 100 Pixel

nach rechts drehen um 90 Grad

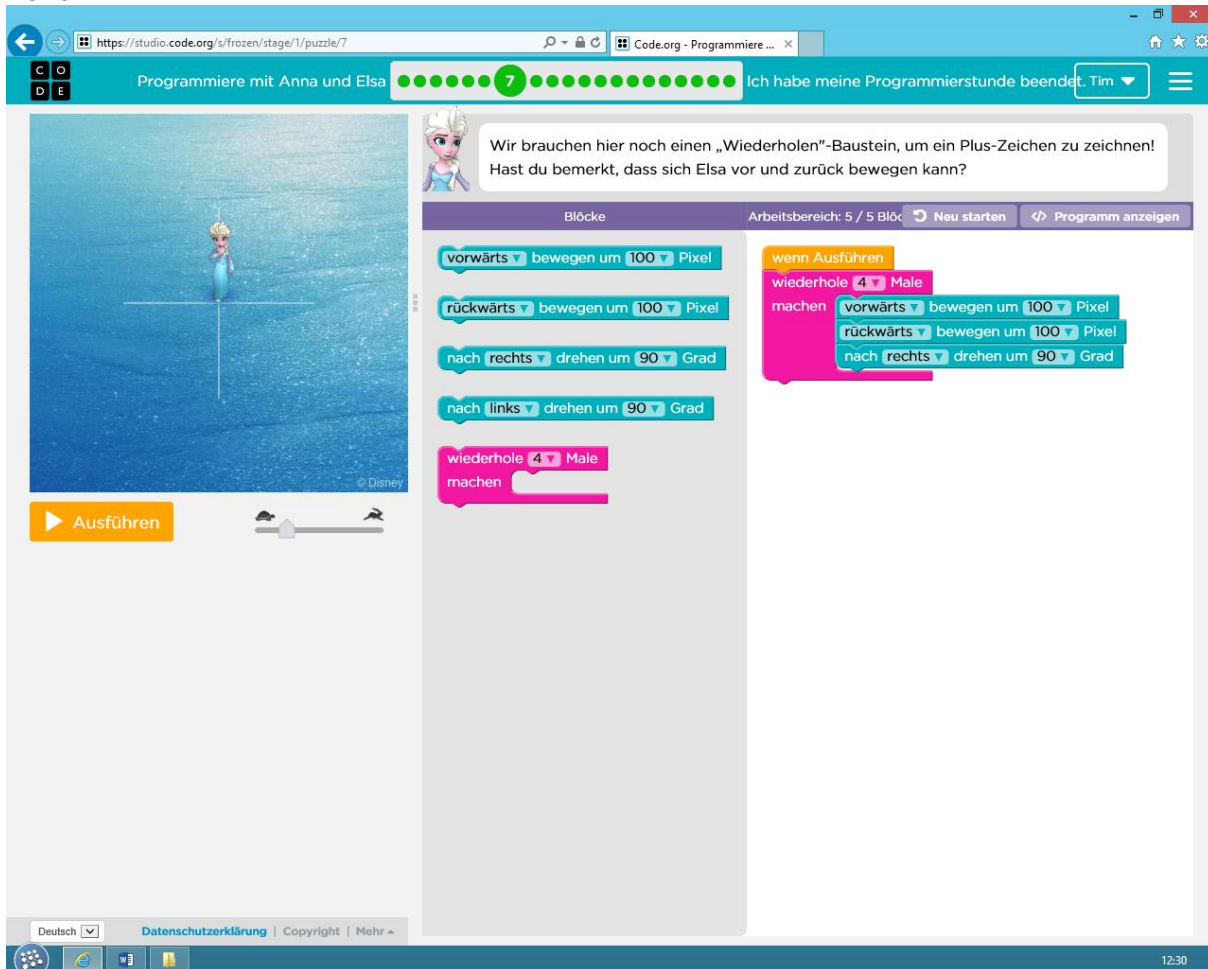
nach rechts drehen um 36 Grad

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

12:30

Level 7



https://studio.code.org/s/frozen/stage/1/puzzle/7

Code.org - Programmieren ...

Programmiere mit Anna und Elsa

Ich habe meine Programmierstunde beendet. Tim

Wir brauchen hier noch einen „Wiederholen“-Baustein, um ein Plus-Zeichen zu zeichnen! Hast du bemerkt, dass sich Elsa vor und zurück bewegen kann?

Blöcke

Arbeitsbereich: 5 / 5 Blöcke

Neu starten

Programm anzeigen

vorwärts bewegen um 100 Pixel

rückwärts bewegen um 100 Pixel

nach rechts drehen um 90 Grad

nach links drehen um 90 Grad

wiederhole 4 Male

wenn Ausführen

wiederhole 4 Male

vorwärts bewegen um 100 Pixel

rückwärts bewegen um 100 Pixel

nach rechts drehen um 90 Grad

Ausführen

Deutsch

Datenschutzerklärung

Copyright

Mehr

12:30

Level 8

https://studio.code.org/s/frozen/stage/1/puzzle/8

Code.org - Programmieren ...

Programmiere mit Anna und Elsa

8

Ich habe meine Programmierstunde beendet. Tim

Jetzt versuche, es zehn Mal zu wiederholen. Wie viel Grad musst du zwischen den einzelnen Linien drehen?

Blöcke Arbeitsbereich: 5 / 5 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

vorwärts bewegen um 100 Pixel

rückwärts bewegen um 100 Pixel

nach rechts drehen um 36 Grad

nach rechts drehen um 36 Grad

wiederhole 10 Male machen

wenn Ausführen

wiederhole 10 Male

vorwärts bewegen um 100 Pixel

rückwärts bewegen um 100 Pixel

nach rechts drehen um 36 Grad

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

12:31

Level 9

https://studio.code.org/s/frozen/stage/1/puzzle/9

Code.org - Programmieren ...

Programmiere mit Anna und Elsa

Ich habe meine Programmierstunde beendet. Tim

Wiederhole es 90 Mal! Wie oft geht 90 in 360? Hinweis: Es ist eine sehr kleine Zahl.

Blöcke Arbeitsbereich: 5 / 7 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

vorwärts bewegen um 100 Pixel

rückwärts bewegen um 100 Pixel

nach rechts drehen um 4 Grad

nach links drehen um 4 Grad

wiederhole 90 Male

setze Farbe zufällige Farbe

vorwärts bewegen um 100 Pixel

rückwärts bewegen um 100 Pixel

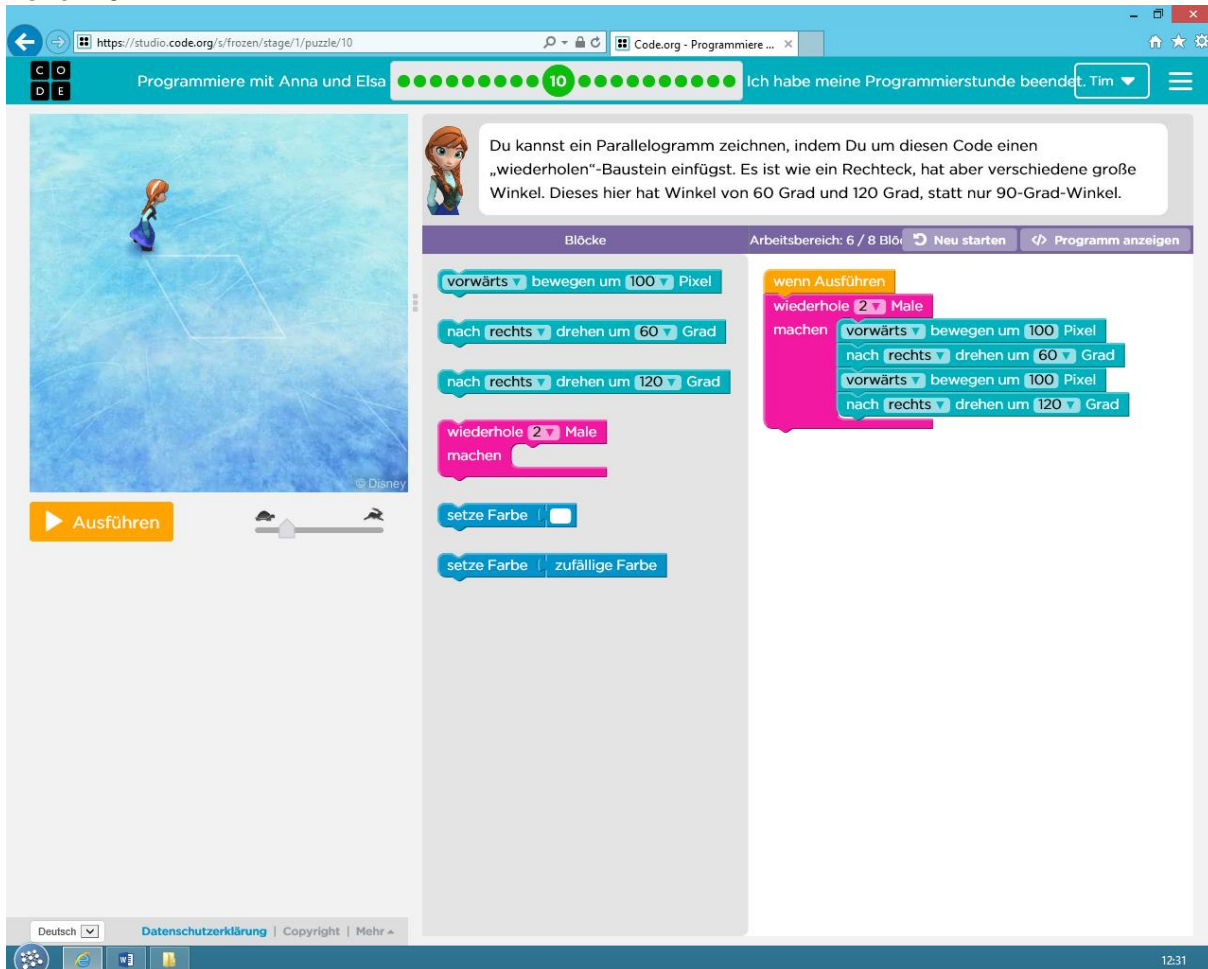
nach rechts drehen um 4 Grad

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

12:31

Level 10



The screenshot shows the Code.org interface for Level 10 of the 'Frozen' stage. The URL is <https://studio.code.org/s/frozen/stage/1/puzzle/10>. The progress bar shows 10 blocks completed out of 10. A message from Anna says: "Du kannst ein Parallelogramm zeichnen, indem Du um diesen Code einen „wiederholen“-Baustein einfügst. Es ist wie ein Rechteck, hat aber verschiedene große Winkel. Dieses hier hat Winkel von 60 Grad und 120 Grad, statt nur 90-Grad-Winkel." The workspace shows a character on a blue ice background with a white parallelogram drawn. The block palette on the left includes: "vorwärts bewegen um 100 Pixel", "nach rechts drehen um 60 Grad", "nach rechts drehen um 120 Grad", "wiederhole 2 Male", "setze Farbe", and "setze Farbe zufällige Farbe". The script area on the right shows a "wenn Ausführen" block containing a "wiederhole 2 Male" loop with the following steps: "vorwärts bewegen um 100 Pixel", "nach rechts drehen um 60 Grad", "vorwärts bewegen um 100 Pixel", and "nach rechts drehen um 120 Grad". The bottom status bar shows the language is set to Deutsch and the time is 12:31.

Level 11

https://studio.code.org/s/frozen/stage/11/puzzle/11

Code.org - Programmiere ...

Programmiere mit Anna und Elsa

11

Ich habe meine Programmierstunde beendet. Tim

Wusstest du schon, dass jede Schneeflocke eine andere Form hat? Nun erstellen wir eine neue Schneeflocke mit dem Wiederholen-Baustein, um ein Parallelogramm 4 Mal zu wiederholen und dabei jeweils 90 Grad nach rechts zu drehen.

Blöcke Arbeitsbereich: 8 / 10 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

setze Farbe

setze Farbe zufällige Farbe

wiederhole ??? Male

machen

wenn Ausführen

wiederhole 4 Male

machen

wiederhole 2 Male

machen

vorwärts bewegen um 100 Pixel

nach rechts drehen um 60 Grad

vorwärts bewegen um 100 Pixel

nach rechts drehen um 120 Grad

nach rechts drehen um 90 Grad

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

12:32

Level 12

https://studio.code.org/s/frozen/stage/1/puzzle/12

Code.org - Programmiere ...

Programmiere mit Anna und Elsa

12 Ich habe meine Programmierstunde beendet. Tim

Nun erstellen wir eine neue Schneeflocke mit dem Wiederholen-Baustein, um ein Parallelogramm 10 Mal zu wiederholen und dabei jeweils 36 Grad nach rechts zu drehen.

Blöcke Arbeitsbereich: 8 / 10 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

vorwärts bewegen um 100 Pixel

nach rechts drehen um 36 Grad

nach links drehen um 36 Grad

wiederhole 10 Male machen

setze Farbe

setze Farbe zufällige Farbe

wenn Ausführen

wiederhole 10 Male machen

wiederhole 2 Male machen

vorwärts bewegen um 100 Pixel

nach rechts drehen um 60 Grad

vorwärts bewegen um 100 Pixel

nach rechts drehen um 120 Grad

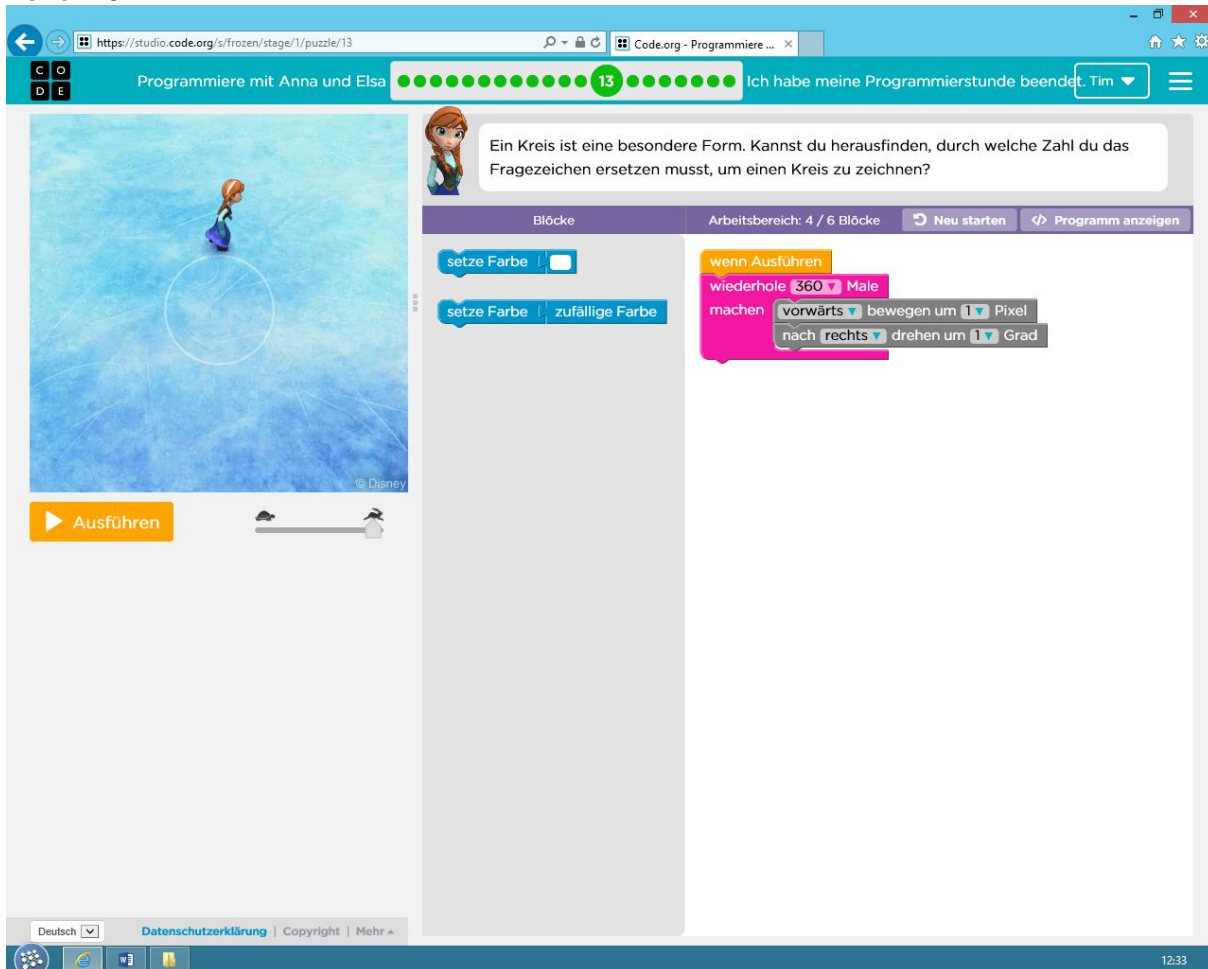
nach rechts drehen um 36 Grad

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

12:32

Level 13



https://studio.code.org/s/frozen/stage/1/puzzle/13

Code.org - Programmire ...

Programmiere mit Anna und Elsa 13 Ich habe meine Programmierstunde beendet. Tim

Ein Kreis ist eine besondere Form. Kannst du herausfinden, durch welche Zahl du das Fragezeichen ersetzen musst, um einen Kreis zu zeichnen?

Blöcke Arbeitsbereich: 4 / 6 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

setze Farbe

setze Farbe zufällige Farbe

wenn Ausführen

wiederhole 360 Male

vorwärts bewegen um 1 Pixel

nach rechts drehen um 1 Grad

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

12:33

Level 14

https://studio.code.org/f/frozen/stage/1/puzzle/14

Code.org - Programmiere ...

Programmiere mit Anna und Elsa

Ich habe meine Programmierstunde beendet. Tim

Verwende den neuen „Erzeuge einen Kreis“-Baustein, um 10 sich überschneidende Kreise zu erstellen. Vergiss nicht zwischen den Kreisen nach vorn zu springen.

Blöcke Arbeitsbereich: 4 / 6 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

vorwärts bewegen um 100 Pixel

springe vorwärts um 25 Pixel

nach rechts drehen um 90 Grad

nach links drehen um 90 Grad

wiederhole 10 Male machen

erstelle einen Kreis

setze Farbe

setze Farbe zufällige Farbe

wenn Ausführen

wiederhole 10 Male

machen

erstelle einen Kreis

springe vorwärts um 25 Pixel

Ausführen

Brauchst du Hilfe?

Schau dir diese Videos und Hinweise an

Einführung in Funktionen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

12:33

Level 15

https://studio.code.org/s/frozen/stage/1/puzzle/15

Code.org - Programmieren ...

Programmiere mit Anna und Elsa

15

Ich habe meine Programmierstunde beendet. Tim

Jetzt erstellen wir 20 überschneidende Kreise und drehen die einzelnen Kreise um 18 Grad.

Blöcke Arbeitsbereich: 5 / 8 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

vorwärts bewegen um 100 Pixel

springe vorwärts um 50 Pixel

nach rechts drehen um 18 Grad

nach links drehen um 18 Grad

wiederhole 20 Male

mache

erstelle einen Kreis

springe vorwärts um 50 Pixel

nach rechts drehen um 18 Grad

setze Farbe

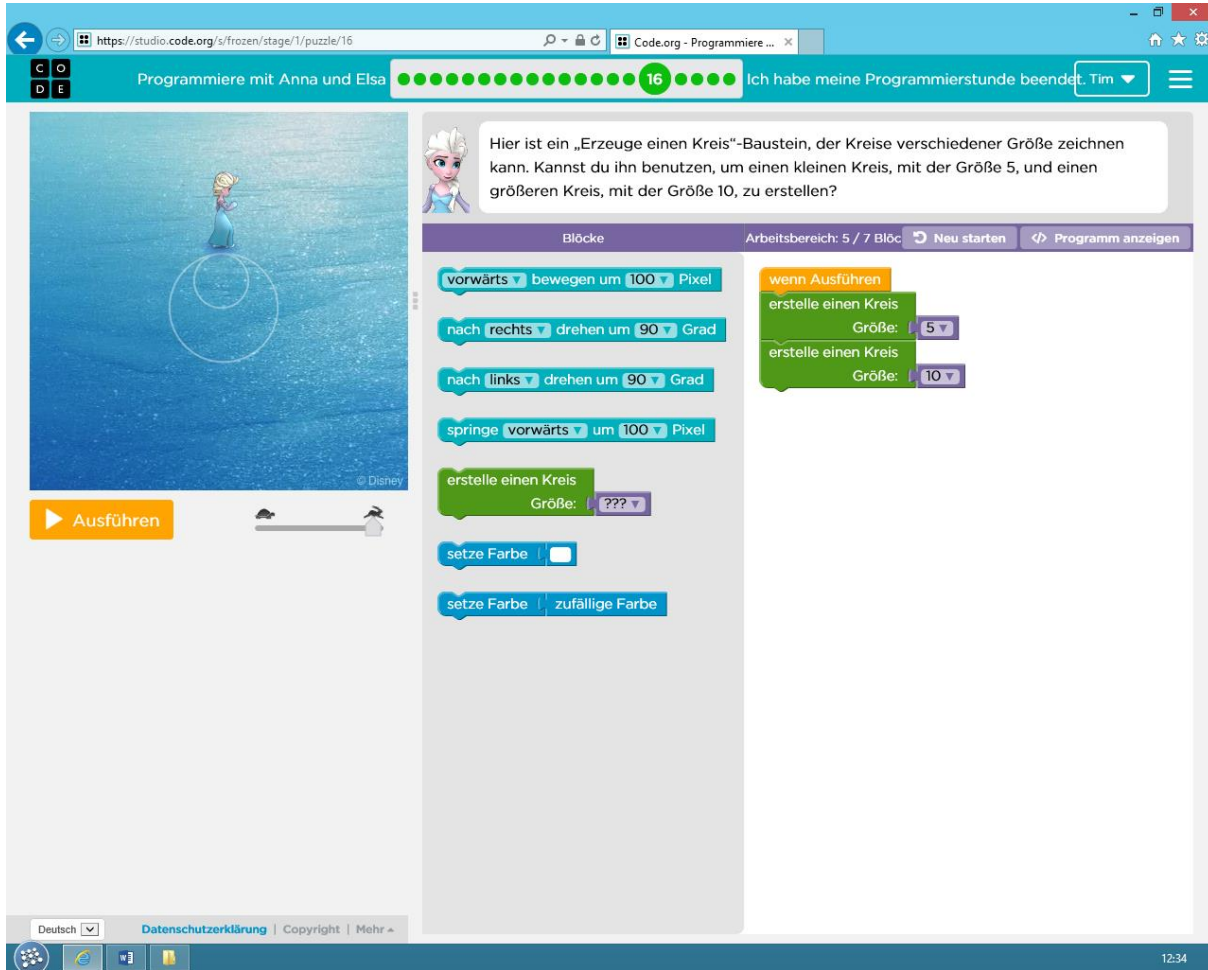
setze Farbe zufällige Farbe

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

12:33

Level 16



https://studio.code.org/s/frozen/stage/1/puzzle/16

Code.org - Programmiere ...

Programmiere mit Anna und Elsa

16

Ich habe meine Programmierstunde beendet. Tim

Hier ist ein „Erzeuge einen Kreis“-Baustein, der Kreise verschiedener Größe zeichnen kann. Kannst du ihn benutzen, um einen kleinen Kreis, mit der Größe 5, und einen größeren Kreis, mit der Größe 10, zu erstellen?

Blöcke

Arbeitsbereich: 5 / 7 Blöcke

Neu starten

Programm anzeigen

vorwärts bewegen um 100 Pixel

nach rechts drehen um 90 Grad

nach links drehen um 90 Grad

springe vorwärts um 100 Pixel

erstelle einen Kreis

Größe: ???

setze Farbe

setze Farbe zufällige Farbe

wenn Ausführen

erstelle einen Kreis

Größe: 5

erstelle einen Kreis

Größe: 10

Ausführen

Deutsch

Datenschutzerklärung

Copyright

Mehr

12:34

Level 17

https://studio.code.org/s/frozen/stage/1/puzzle/17

Code.org - Programmieren ...

Programmiere mit Anna und Elsa

Ich habe meine Programmierstunde beendet. Tim

Komplizierte Schneemuster können mit sehr einfachen Formen erstellt werden. Kannst du ein Muster machen, das 5 Kreise der Größe 5 und 5 Kreise der Größe 10 wiederholt?

Blöcke Arbeitsbereich: 7 / 9 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

vorwärts bewegen um 100 Pixel

nach rechts drehen um 72 Grad

nach rechts drehen um 72 Grad

wiederhole 5 Male

erstelle einen Kreis Größe: 5

setze Farbe

setze Farbe zufällige Farbe

wenn Ausführen

wiederhole 5 Male

mache

erstelle einen Kreis Größe: 5

erstelle einen Kreis Größe: 10

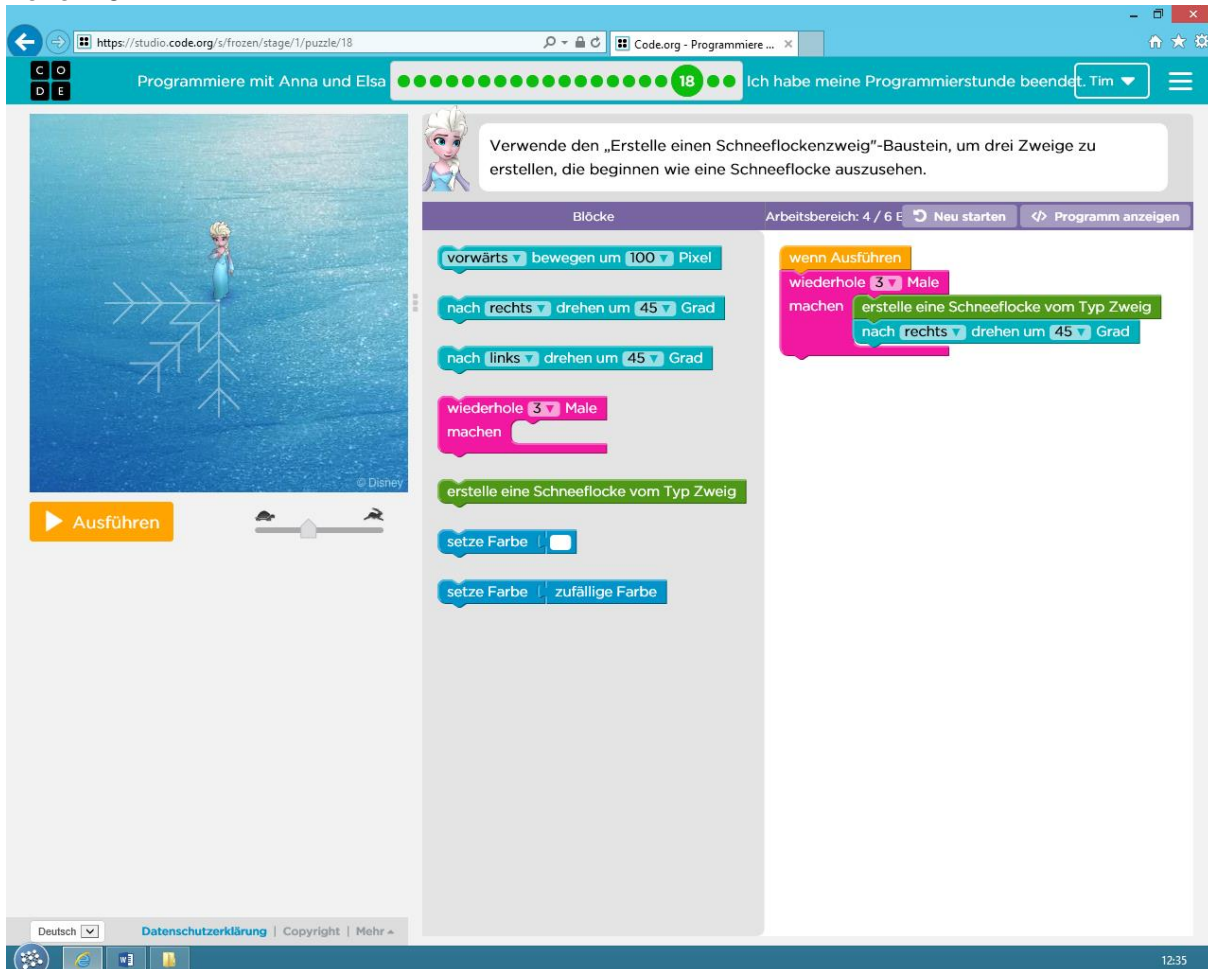
nach rechts drehen um 72 Grad

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

12:34

Level 18



Verwende den „Erstelle einen Schneeflockenzweig“-Baustein, um drei Zweige zu erstellen, die beginnen wie eine Schneeflocke auszusehen.

Blöcke Arbeitsbereich: 4 / 6 E Neu starten Programm anzeigen

vorwärts bewegen um 100 Pixel

nach rechts drehen um 45 Grad

nach links drehen um 45 Grad

wiederhole 3 Male

mache

erstelle eine Schneeflocke vom Typ Zweig

setze Farbe

setze Farbe zufällige Farbe

wenn Ausführen

wiederhole 3 Male

mache

erstelle eine Schneeflocke vom Typ Zweig

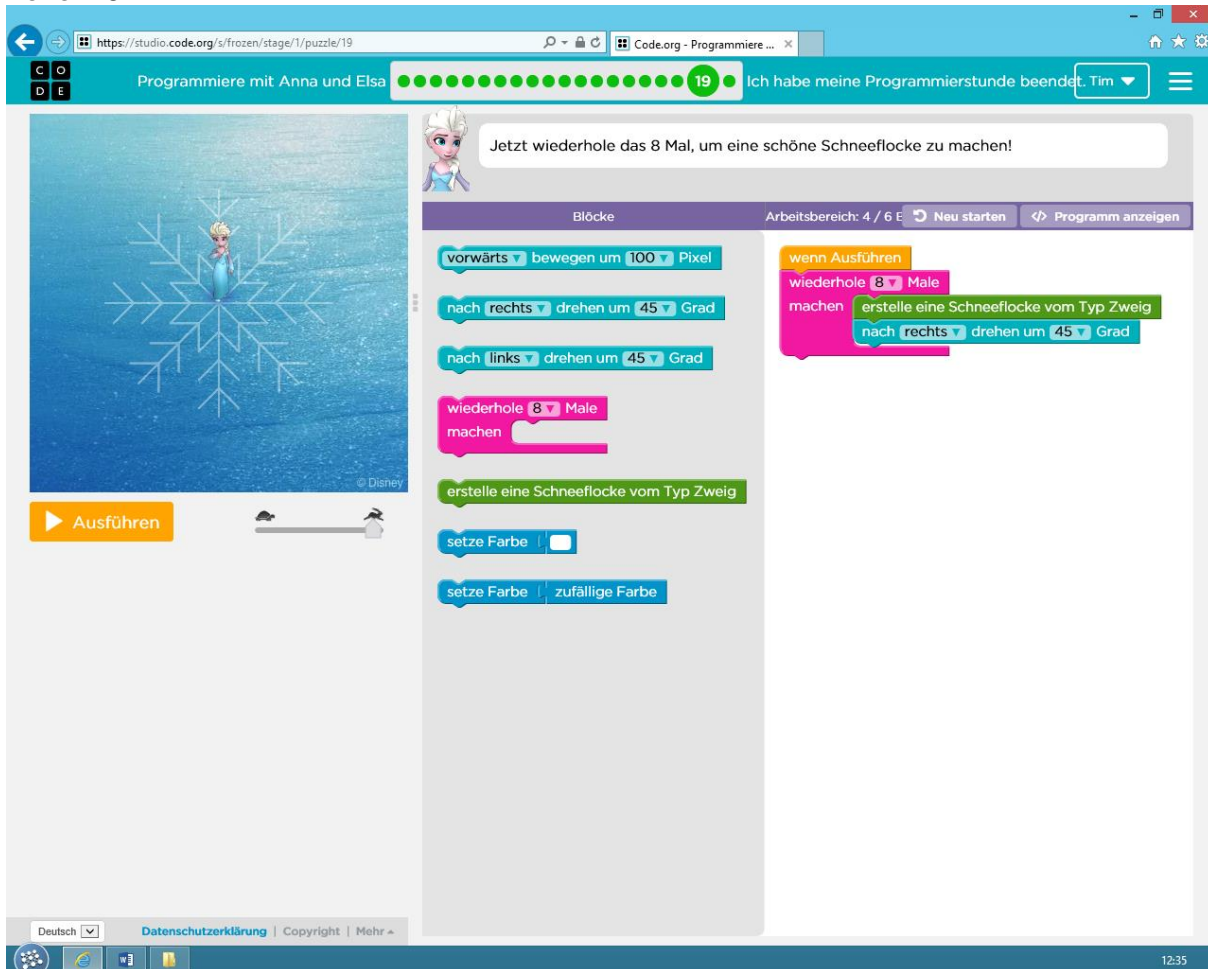
nach rechts drehen um 45 Grad

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

12:35

Level 19



https://studio.code.org/s/frozen/stage/1/puzzle/19

Code.org - Programmiere ...

Programmiere mit Anna und Elsa

19 Ich habe meine Programmierstunde beendet. Tim

Jetzt wiederhole das 8 Mal, um eine schöne Schneeflocke zu machen!

Blöcke Arbeitsbereich: 4 / 6 E Neu starten Programm anzeigen

vorwärts bewegen um 100 Pixel

nach rechts drehen um 45 Grad

nach links drehen um 45 Grad

wiederhole 8 Male

machen

erstelle eine Schneeflocke vom Typ Zweig

nach rechts drehen um 45 Grad

setze Farbe

zufällige Farbe

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

12:35

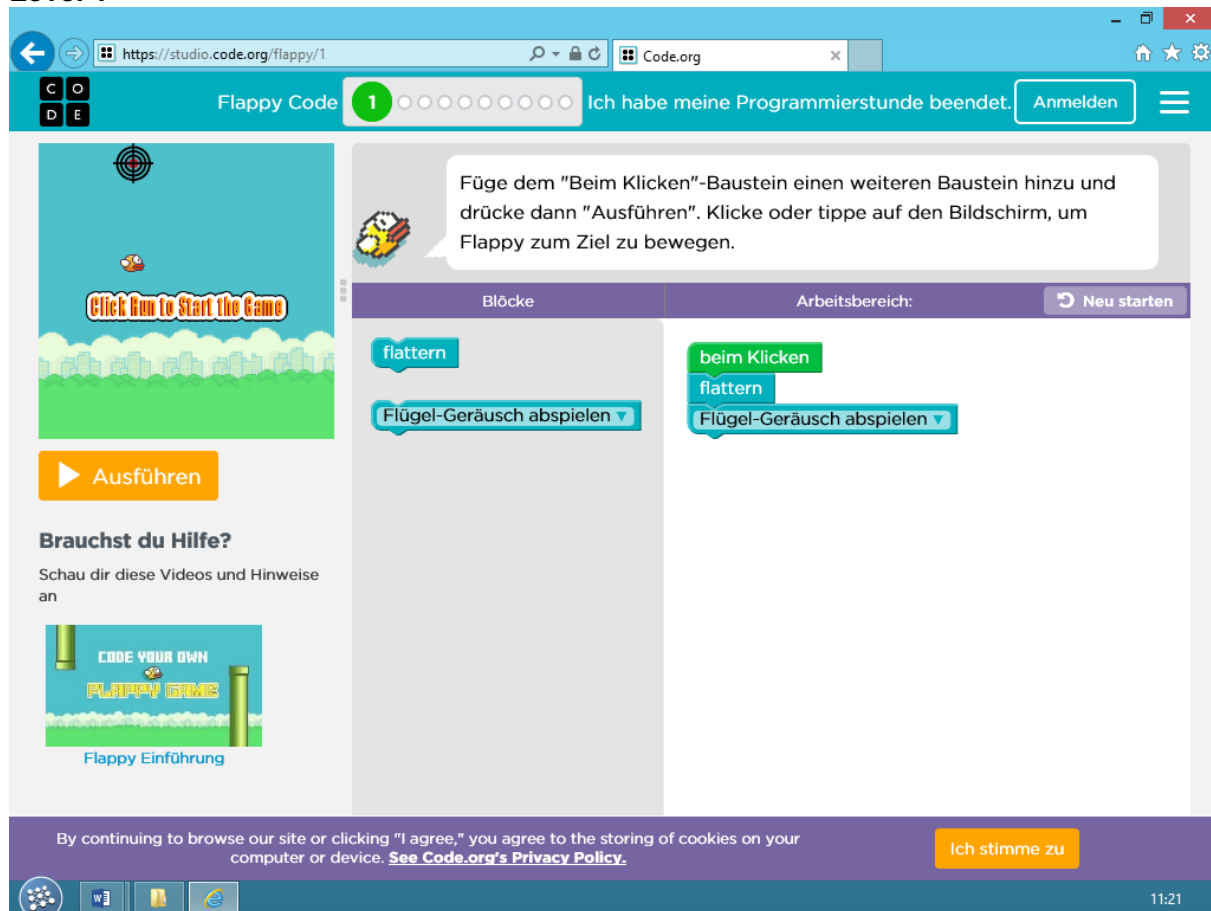
Level 20

Individuelle Lösungen

Flappy Code

<https://studio.code.org/flappy/1>

Level 1

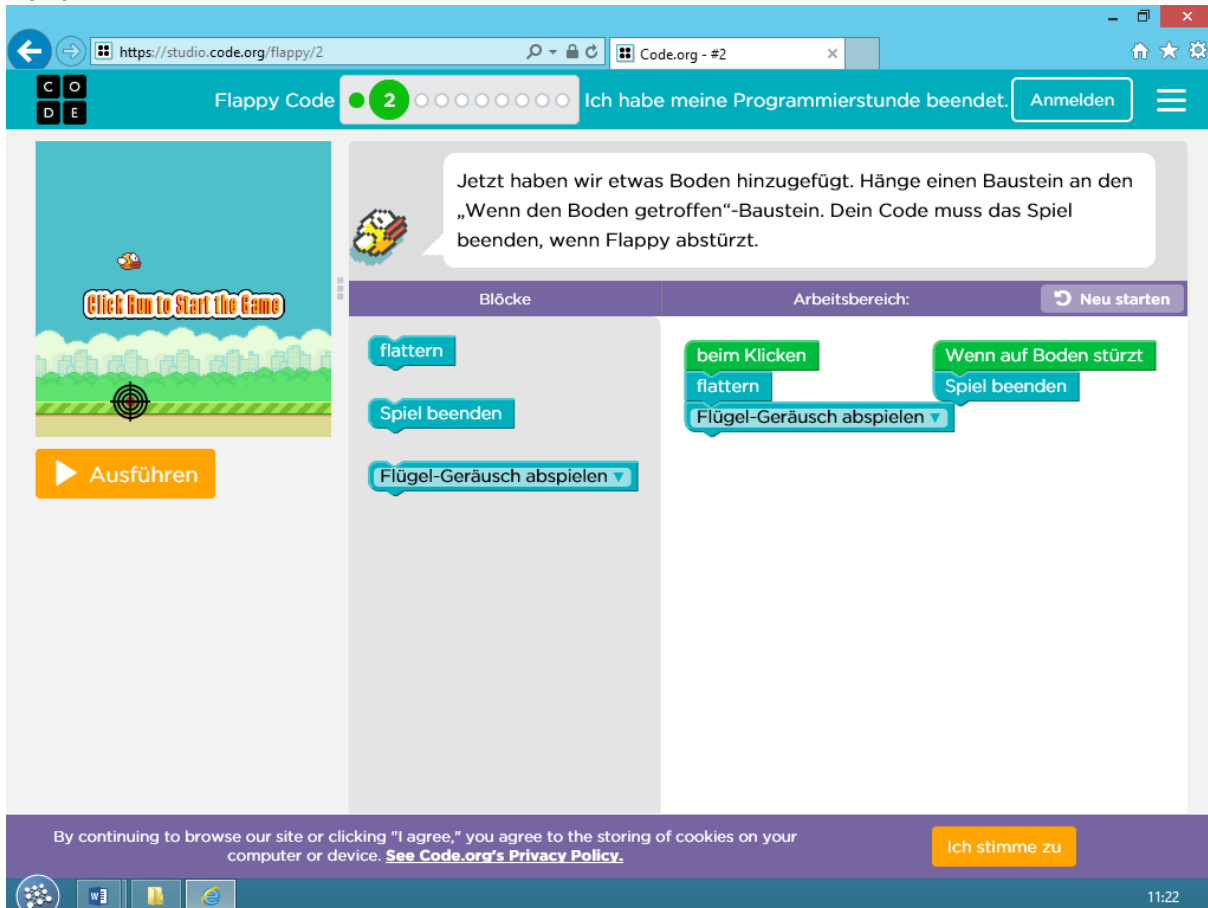


The screenshot shows the Code.org Flappy Bird Level 1 interface. At the top, the browser address bar displays <https://studio.code.org/flappy/1>. The Code.org logo and a progress indicator (1 of 10 levels) are visible. A notification bar states "Ich habe meine Programmierstunde beendet." (I finished my programming hour) with an "Anmelden" (Log in) button. The main area is divided into three sections:

- Left Panel:** A preview of the Flappy Bird game with a "Click Run To Start the Game" button and an "Ausführen" (Run) button. Below this is a "Brauchst du Hilfe?" (Need help?) section with a link to "Flappy Einführung" (Flappy Introduction).
- Center Panel:** A tutorial box with a cartoon character and text: "Füge dem 'Beim Klicken'-Baustein einen weiteren Baustein hinzu und drücke dann 'Ausführen'. Klicke oder tippe auf den Bildschirm, um Flappy zum Ziel zu bewegen." (Add another block to the 'When Clicked' block and then press 'Run'. Click or tap on the screen to move Flappy to the goal.). Below this are two columns: "Blöcke" (Blocks) and "Arbeitsbereich:" (Workspace). The "Blöcke" column contains a "flattern" (flap) block and a "Flügel-Geräusch abspielen" (play wing sound) block. The "Arbeitsbereich:" column shows the "beim Klicken" (when clicked) block with the "flattern" and "Flügel-Geräusch abspielen" blocks attached to it. A "Neu starten" (Restart) button is also present.
- Bottom Panel:** A cookie consent banner with the text: "By continuing to browse our site or clicking 'I agree,' you agree to the storing of cookies on your computer or device. [See Code.org's Privacy Policy.](#)" and an "Ich stimme zu" (I agree) button.

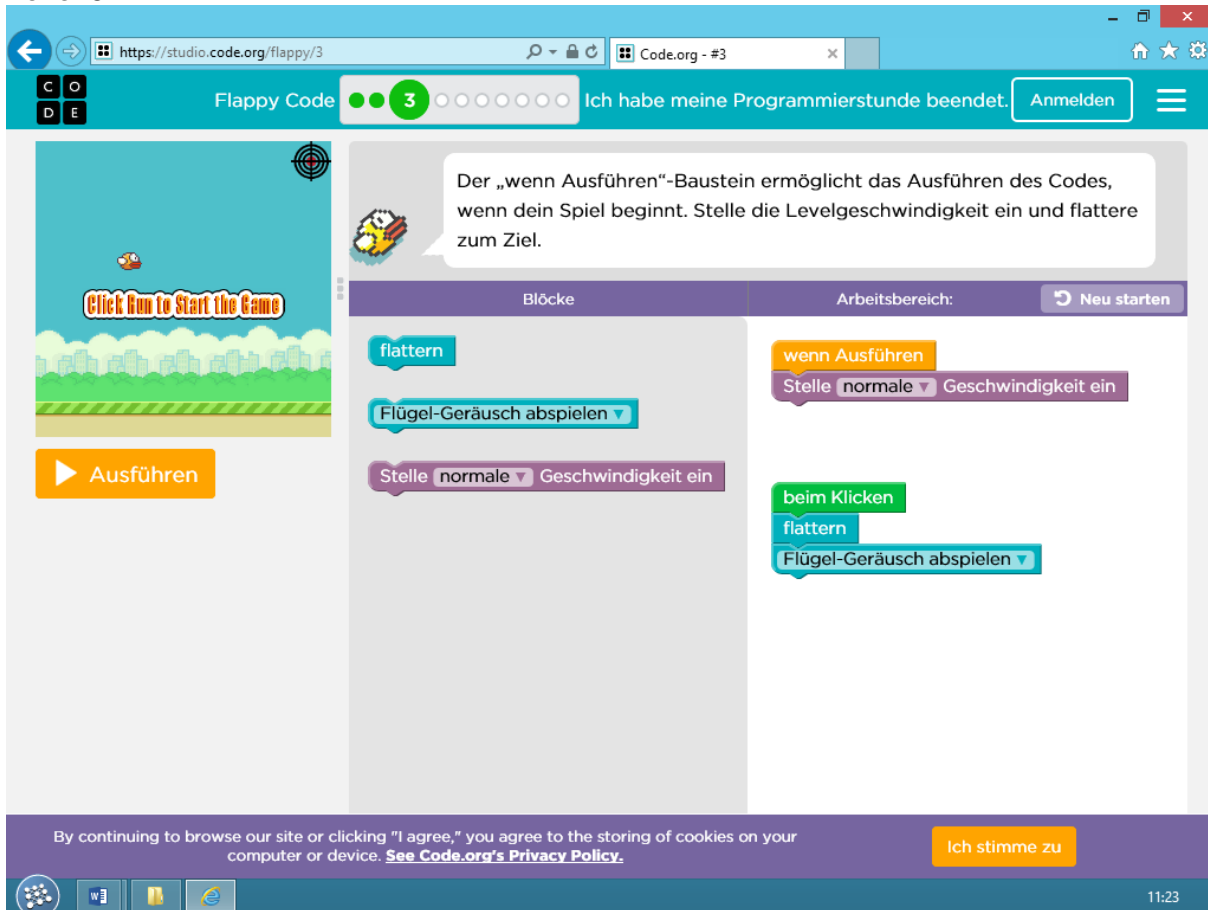
The bottom of the screen shows a Windows taskbar with icons for the Start menu, File Explorer, and the Edge browser, along with a system clock showing 11:21.

Level 2



The screenshot shows the Code.org Flappy Bird game editor interface. The browser address bar displays `https://studio.code.org/flappy/2`. The page title is "Flappy Code". A progress bar shows 2 out of 6 levels completed. A message box states: "Jetzt haben wir etwas Boden hinzugefügt. Hänge einen Baustein an den „Wenn den Boden getroffen“-Baustein. Dein Code muss das Spiel beenden, wenn Flappy abstürzt." The "Blöcke" (Blocks) panel on the left contains the following blocks: "flattern", "Spiel beenden", and "Flügel-Geräusch abspielen". The "Arbeitsbereich" (Workspace) on the right shows a script starting with "beim Klicken" (when clicked), followed by "flattern", and a "Wenn auf Boden stürzt" (when hits ground) event block containing "Spiel beenden" and "Flügel-Geräusch abspielen". A "Neu starten" (Restart) button is visible. At the bottom, a cookie consent banner reads: "By continuing to browse our site or clicking 'I agree,' you agree to the storing of cookies on your computer or device. See Code.org's Privacy Policy." with an "Ich stimme zu" (I agree) button. The system clock shows 11:22.

Level 3



The screenshot shows the Code.org Flappy Bird game interface. The browser address bar displays `https://studio.code.org/flappy/3`. The top navigation bar includes the Code.org logo, the text "Flappy Code", a progress indicator with 3 active blocks, and a message "Ich habe meine Programmierstunde beendet." with an "Anmelden" button.

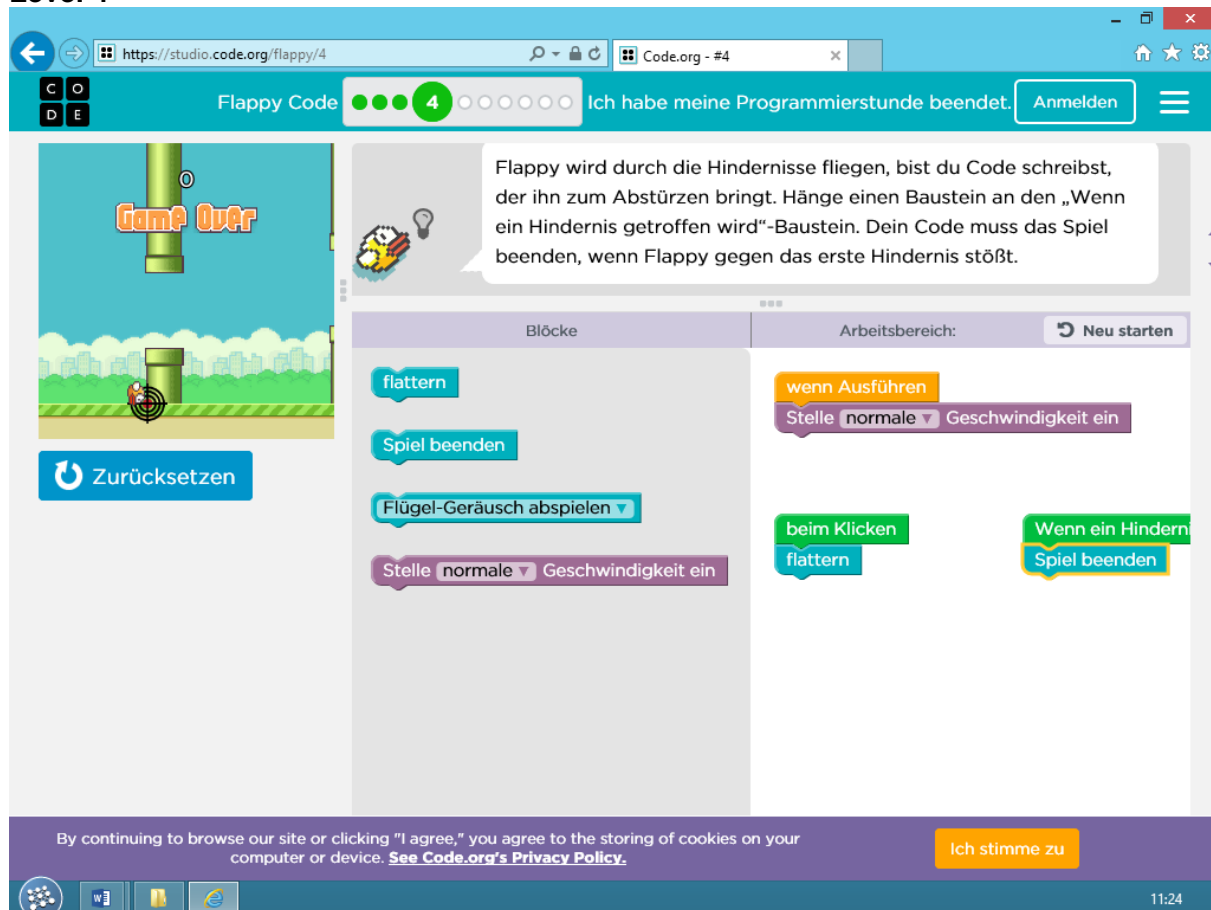
The game area on the left shows a bird character and a target. A text box says "Click Run to Start the Game". Below it is an "Ausführen" button.

The right side features a "Blöcke" (Blocks) section with a list of available blocks: "flattern", "Flügel-Geräusch abspielen", and "Stelle normale Geschwindigkeit ein". The "Arbeitsbereich:" (Workspace) section shows a script with the following blocks:

- "wenn Ausführen" (when executed)
- "Stelle normale Geschwindigkeit ein" (set normal speed)
- "beim Klicken" (when clicked)
- "flattern" (flap)
- "Flügel-Geräusch abspielen" (play wing sound)

A "Neu starten" (Restart) button is located at the top right of the workspace. At the bottom, a cookie consent banner states: "By continuing to browse our site or clicking 'I agree,' you agree to the storing of cookies on your computer or device. See Code.org's Privacy Policy." with an "Ich stimme zu" (I agree) button. The bottom right corner shows the time "11:23".

Level 4



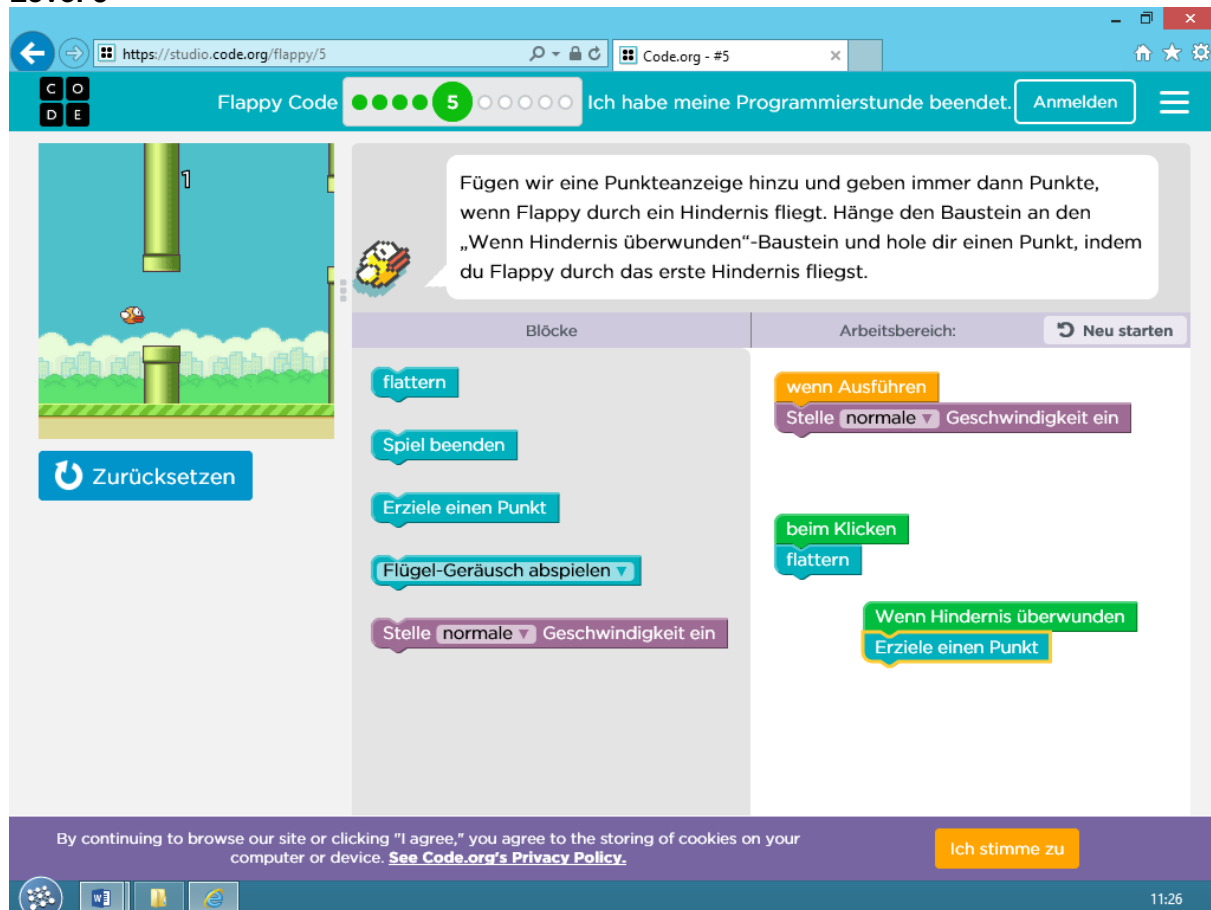
The screenshot shows the Code.org Flappy Bird game interface. The browser address bar displays `https://studio.code.org/flappy/4`. The top navigation bar includes the Code.org logo, a progress indicator with 4 levels completed, and a message: "Ich habe meine Programmierstunde beendet." (I have finished my programming hour). A button labeled "Anmelden" (Log in) is visible.

The game area on the left shows a "Game Over" screen with a bird and a "Zurücksetzen" (Reset) button. The right side features a code editor with a lightbulb icon and a text box explaining the task: "Flappy wird durch die Hindernisse fliegen, bist du Code schreibst, der ihn zum Abstürzen bringt. Hänge einen Baustein an den „Wenn ein Hindernis getroffen wird“-Baustein. Dein Code muss das Spiel beenden, wenn Flappy gegen das erste Hindernis stößt." (Flappy will fly through the obstacles, and you write code that makes it crash. Attach a block to the "When an obstacle is hit" block. Your code must end the game when Flappy hits the first obstacle.)

The code editor shows a workspace with two columns: "Blöcke" (Blocks) and "Arbeitsbereich" (Workspace). The "Blöcke" column contains blocks for "flattern" (flap), "Spiel beenden" (end game), "Flügel-Geräusch abspielen" (play wing sound), and "Stelle normale Geschwindigkeit ein" (set normal speed). The "Arbeitsbereich" column shows a "wenn Ausführen" (when executed) block with a "Stelle normale Geschwindigkeit ein" block attached. Below this, there are two "beim Klicken" (when clicked) blocks: one with a "flattern" block and another with a "Wenn ein Hindernis getroffen wird" (when obstacle hit) block, which is further attached to a "Spiel beenden" block.

At the bottom, a purple banner contains a cookie consent message: "By continuing to browse our site or clicking 'I agree,' you agree to the storing of cookies on your computer or device. See Code.org's Privacy Policy." and a button labeled "Ich stimme zu" (I agree).

Level 5



https://studio.code.org/flappy/5

Code.org - #5

Flappy Code 5 Ich habe meine Programmierstunde beendet. Anmelden

Fügen wir eine Punkteanzeige hinzu und geben immer dann Punkte, wenn Flappy durch ein Hindernis fliegt. Hänge den Baustein an den „Wenn Hindernis überwunden“-Baustein und hole dir einen Punkt, indem du Flappy durch das erste Hindernis fliegst.

Blöcke Arbeitsbereich: Neu starten

flattern

Spiel beenden

Erziele einen Punkt

Flügel-Geräusch abspielen

Stelle normale Geschwindigkeit ein

wenn Ausführen

Stelle normale Geschwindigkeit ein

beim Klicken

flattern

Wenn Hindernis überwunden

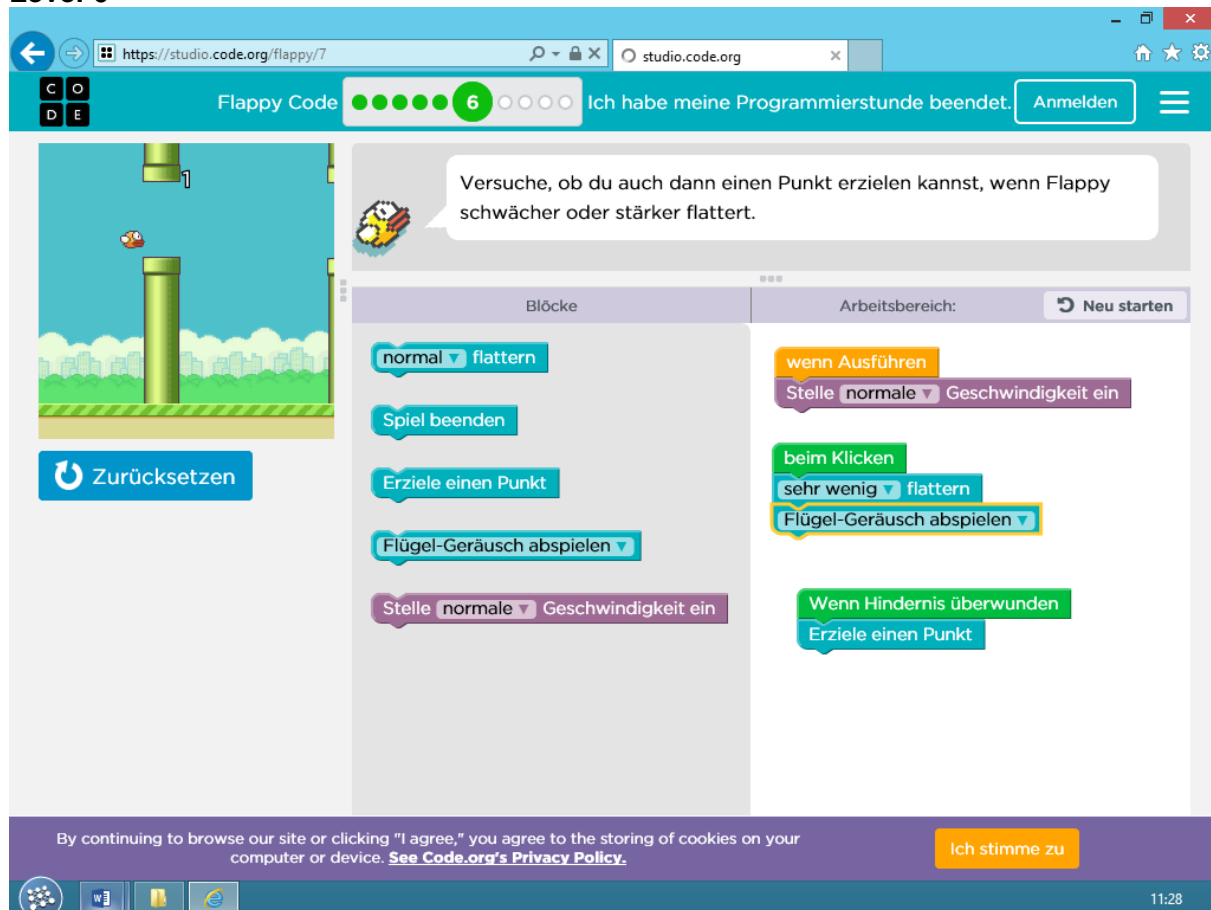
Erziele einen Punkt

Zurücksetzen

By continuing to browse our site or clicking "I agree," you agree to the storing of cookies on your computer or device. [See Code.org's Privacy Policy.](#) Ich stimme zu

11:26

Level 6



https://studio.code.org/flappy/7

Flappy Code 6 Ich habe meine Programmierstunde beendet. Anmelden

Versuche, ob du auch dann einen Punkt erzielen kannst, wenn Flappy schwächer oder stärker flattert.

Blöcke Arbeitsbereich: Neu starten

normal flattern

Spiel beenden

Erziele einen Punkt

Flügel-Geräusch abspielen

Stelle normale Geschwindigkeit ein

wenn Ausführen

Stelle normale Geschwindigkeit ein

beim Klicken

sehr wenig flattern

Flügel-Geräusch abspielen

Wenn Hindernis überwunden


Erziele einen Punkt

Zurücksetzen

By continuing to browse our site or clicking "I agree," you agree to the storing of cookies on your computer or device. [See Code.org's Privacy Policy.](#) Ich stimme zu

11:28

Level 7



The screenshot shows the Code.org Flappy Bird Level 7 interface. At the top, the browser address bar shows `https://studio.code.org/flappy/7`. The Code.org logo and a progress bar with 7 green circles are visible. A message says "Ich habe meine Programmierstunde beendet." (I finished my programming session). A button "Anmelden" (Log in) is present.

On the left, there is a "Game Over" screen with a "Zurücksetzen" (Reset) button. The main area shows a list of blocks on the left and a workspace on the right. A speech bubble from a character says: "Versuche als nächstes, die Szene zu ändern, indem du einen weiteren Baustein zum 'wenn Ausführen' Baustein hinzufügst." (Try next, change the scene by adding another block to the 'when executed' block).

Blöcke (Blocks):

- normal flattern
- Spiel beenden
- Erziele einen Punkt
- Flügel-Geräusch abspielen
- Stelle normale Geschwindigkeit ein
- Stadt (Tag) Hintergrund einstellen

Arbeitsbereich (Workspace):

- wenn Ausführen (when executed)
- Stelle normale Geschwindigkeit ein
- Stadt (Tag) Hintergrund einstellen
- Wenn auf Boden stehen (when on ground)
- Spiel beenden
- beim Klicken (when clicked)
- wenig flattern
- Wenn ein Hindernis (when obstacle)
- Spiel beenden
- Wenn Hindernis über (when obstacle over)
- Erziele einen Punkt

At the bottom, there is a cookie consent banner: "By continuing to browse our site or clicking 'I agree,' you agree to the storing of cookies on your computer or device. See Code.org's Privacy Policy." with a button "Ich stimme zu" (I agree).

Level 8



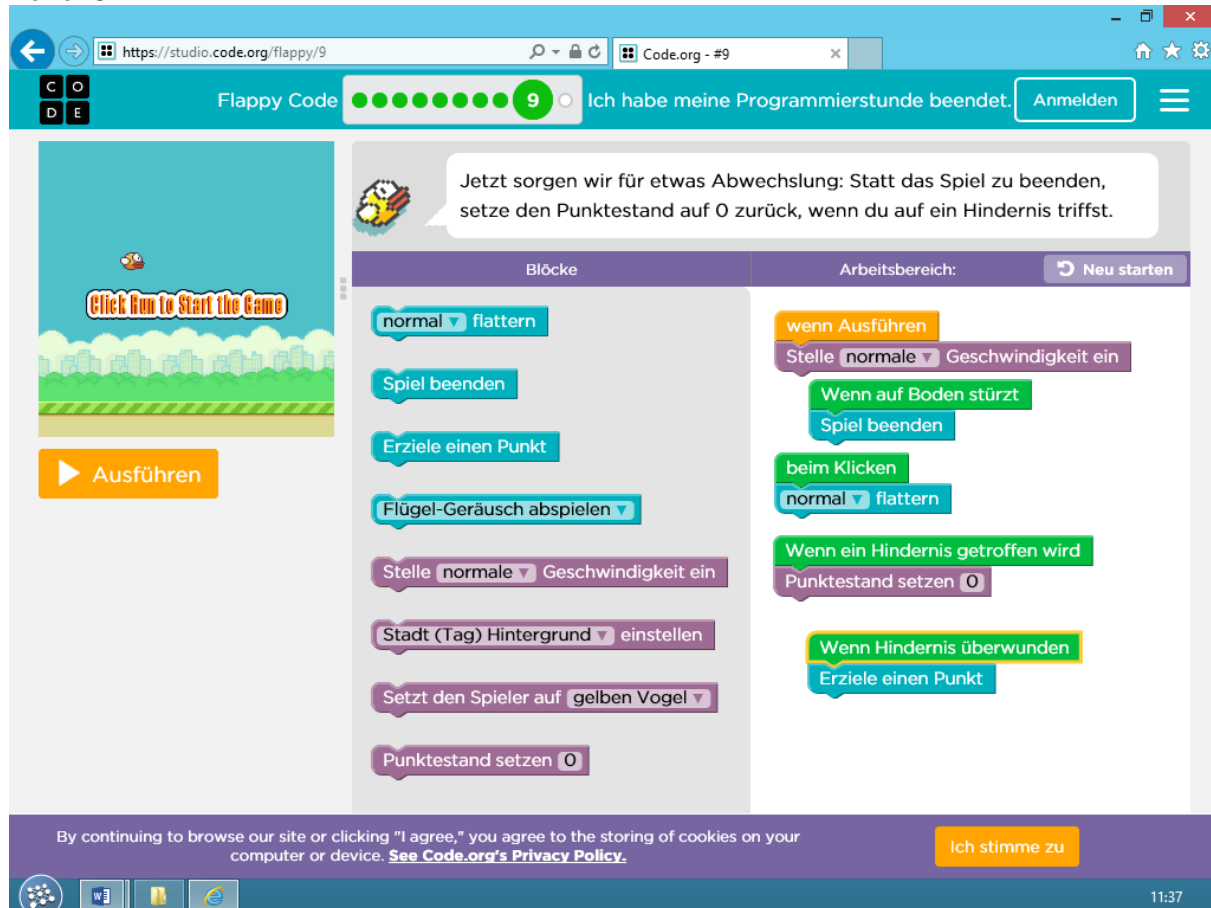
The screenshot shows the Code.org Flappy Bird Level 8 solution interface. On the left is a preview of the game with a yellow bird and a city background. The main area contains a list of blocks on the left and a script on the right. A message box at the top right says: "Du kannst jederzeit Hintergründe festlegen, nicht nur zu Spielbeginn. Versuche, einen zufälligen Hintergrund zu setzen, wenn andere Ereignisse stattfinden, zum Beispiel wenn ein Hindernis überwunden wird." The script on the right is as follows:

```

wenn Ausführen
  Stelle normale Geschwindigkeit ein
  Wenn auf Boden stürzt
    Spiel beenden
  beim Klicken
    normal flattern
  Wenn Hindernis überwunden
    Erziele einen Punkt
    zufälligen Hintergrund einstellen
  Wenn ein Hindernis getroffen wird
    Spiel beenden
    
```

At the bottom, there is a cookie consent banner that says: "By continuing to browse our site or clicking 'I agree,' you agree to the storing of cookies on your computer or device. See Code.org's Privacy Policy." with a button "Ich stimme zu".

Level 9



The screenshot shows the Code.org Flappy Bird Level 9 solution. The interface includes a game preview on the left with a yellow bird and a city background. The main area is divided into two panels: 'Blöcke' (Blocks) on the left and 'Arbeitsbereich' (Workspace) on the right. The 'Blöcke' panel contains various code blocks for controlling the bird and the game. The 'Arbeitsbereich' panel shows the assembled code for the level. A message at the top right says: 'Jetzt sorgen wir für etwas Abwechslung: Statt das Spiel zu beenden, setze den Punktestand auf 0 zurück, wenn du auf ein Hindernis triffst.' (Now we provide a bit of variety: Instead of ending the game, set the score back to 0 when you hit an obstacle.)

Blöcke (Left Panel):

- normal flattern
- Spiel beenden
- Erziele einen Punkt
- Flügel-Geräusch abspielen
- Stelle normale Geschwindigkeit ein
- Stadt (Tag) Hintergrund einstellen
- Setzt den Spieler auf gelben Vogel
- Punktestand setzen 0

Arbeitsbereich (Right Panel):

- wenn Ausführen
- Stelle normale Geschwindigkeit ein
- Wenn auf Boden stürzt
- Spiel beenden
- beim Klicken
- normal flattern
- Wenn ein Hindernis getroffen wird
- Punktestand setzen 0
- Wenn Hindernis überwunden
- Erziele einen Punkt

At the bottom, there is a cookie consent banner: 'By continuing to browse our site or clicking "I agree," you agree to the storing of cookies on your computer or device. See Code.org's Privacy Policy. Ich stimme zu'.

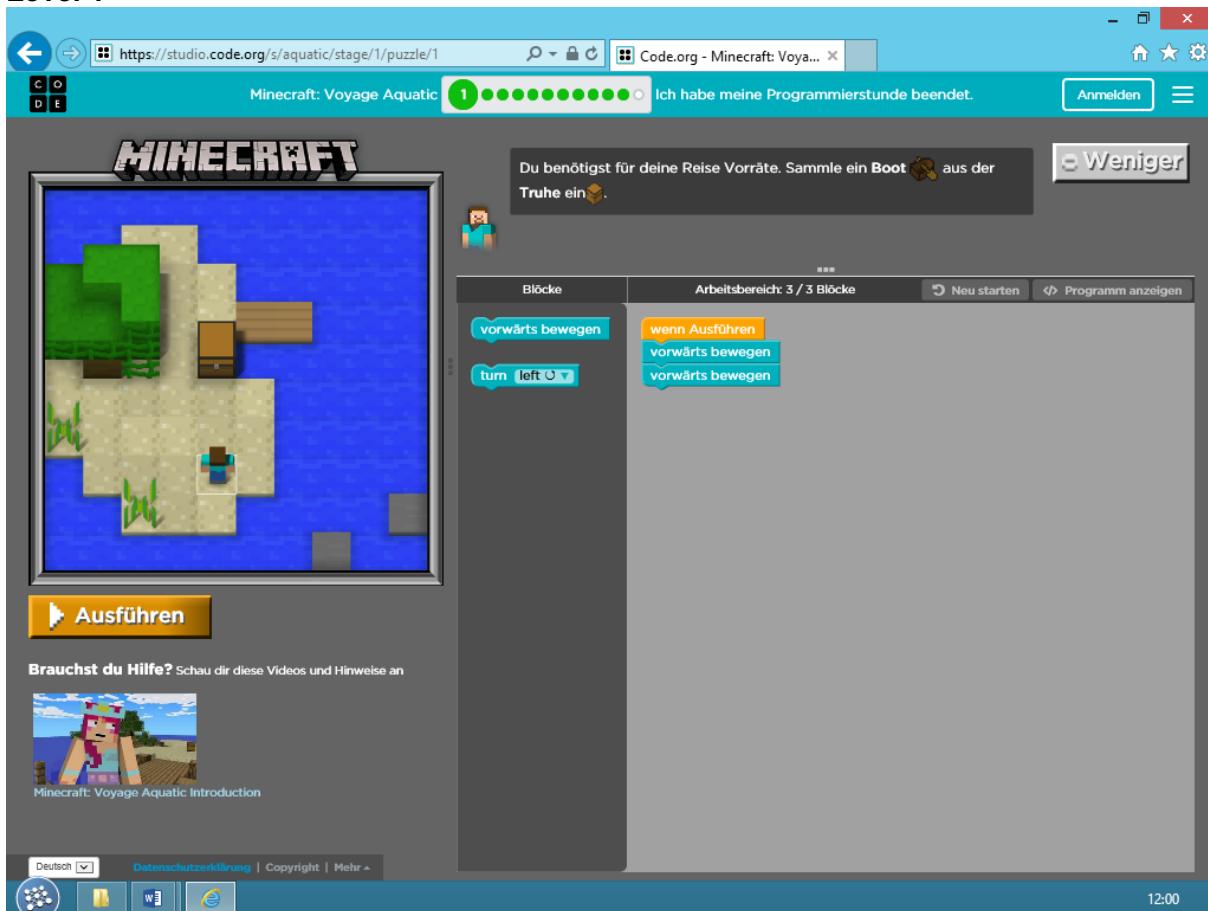
Level 10

Individuelle Lösung

Minecraft: Voyage Aquatic

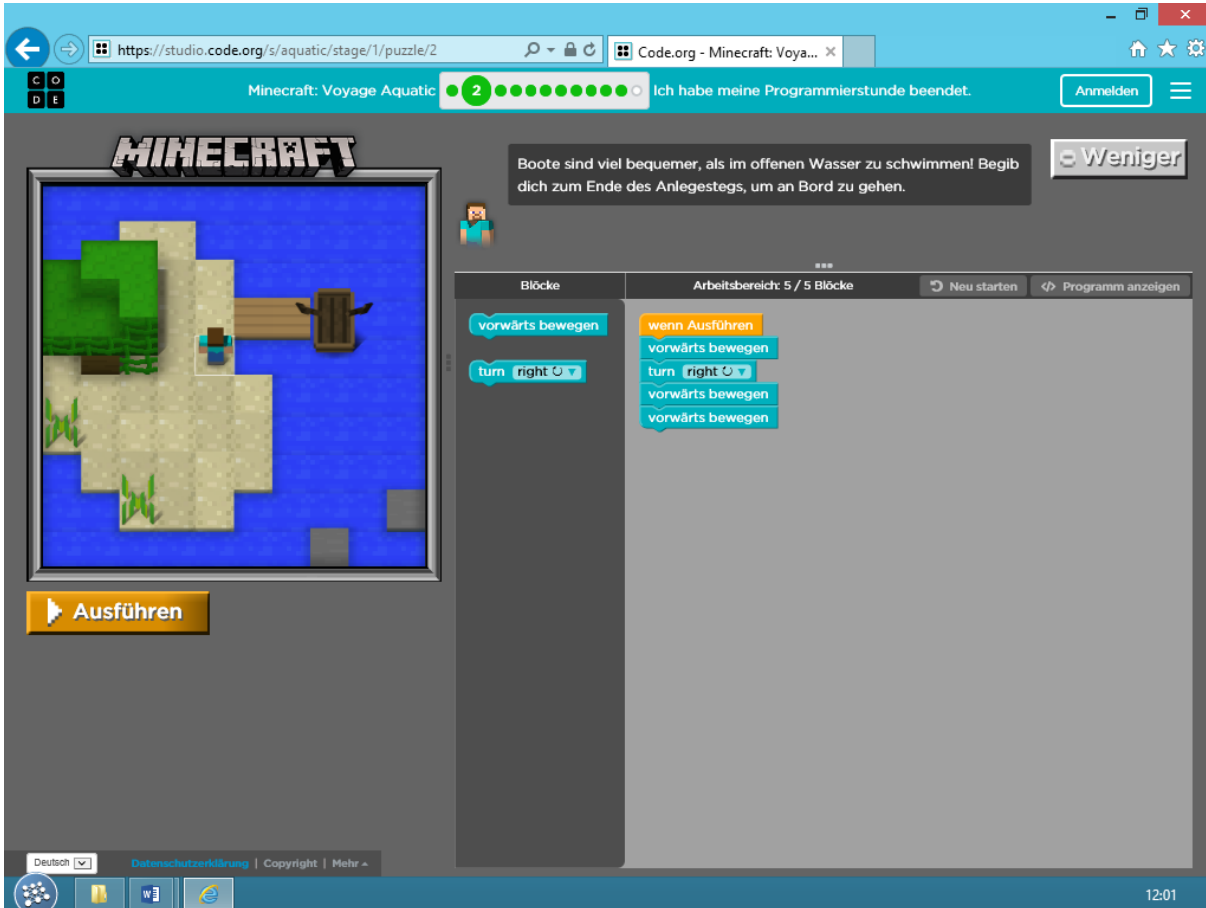
<https://studio.code.org/s/aquatic/stage/1/puzzle/1>

Level 1



The screenshot shows the Code.org interface for the Minecraft Voyage Aquatic Level 1 puzzle. The browser address bar displays <https://studio.code.org/s/aquatic/stage/1/puzzle/1>. The page title is "Minecraft: Voyage Aquatic". A progress bar shows 10 green dots, with the first one highlighted. A notification says "Ich habe meine Programmierstunde beendet." (I finished my programming hour). The main area features a Minecraft game preview on the left and a block-based programming workspace on the right. The workspace has a "Blöcke" (Blocks) section with "vorwärts bewegen" (move forward) and "turn left" blocks. The "Arbeitsbereich" (Workspace) shows a sequence of three "vorwärts bewegen" blocks, with a "wenn Ausführen" (when executed) trigger block. A "Neu starten" (Restart) button and a "Programm anzeigen" (Show program) button are also present. A "Weniger" (Less) button is in the top right. A "MINECRAFT" logo is at the top left of the game preview. A "Brauchst du Hilfe?" (Need help?) section with a video thumbnail is at the bottom left. The bottom of the page shows a language dropdown set to "Deutsch", a "Datenschutzerklärung" (Privacy policy) link, and a "Copyright" notice. The system clock in the bottom right corner shows 12:00.

Level 2



https://studio.code.org/s/aquatic/stage/1/puzzle/2

Code.org - Minecraft: Voya...

Minecraft: Voyage Aquatic 2 Ich habe meine Programmierstunde beendet. Anmelden

MINECRAFT

Boote sind viel bequemer, als im offenen Wasser zu schwimmen! Begib dich zum Ende des Anlegestegs, um an Bord zu gehen.

Weniger

Blöcke Arbeitsbereich: 5 / 5 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

vorwärts bewegen

turn right

wenn Ausführen

vorwärts bewegen

turn right

vorwärts bewegen

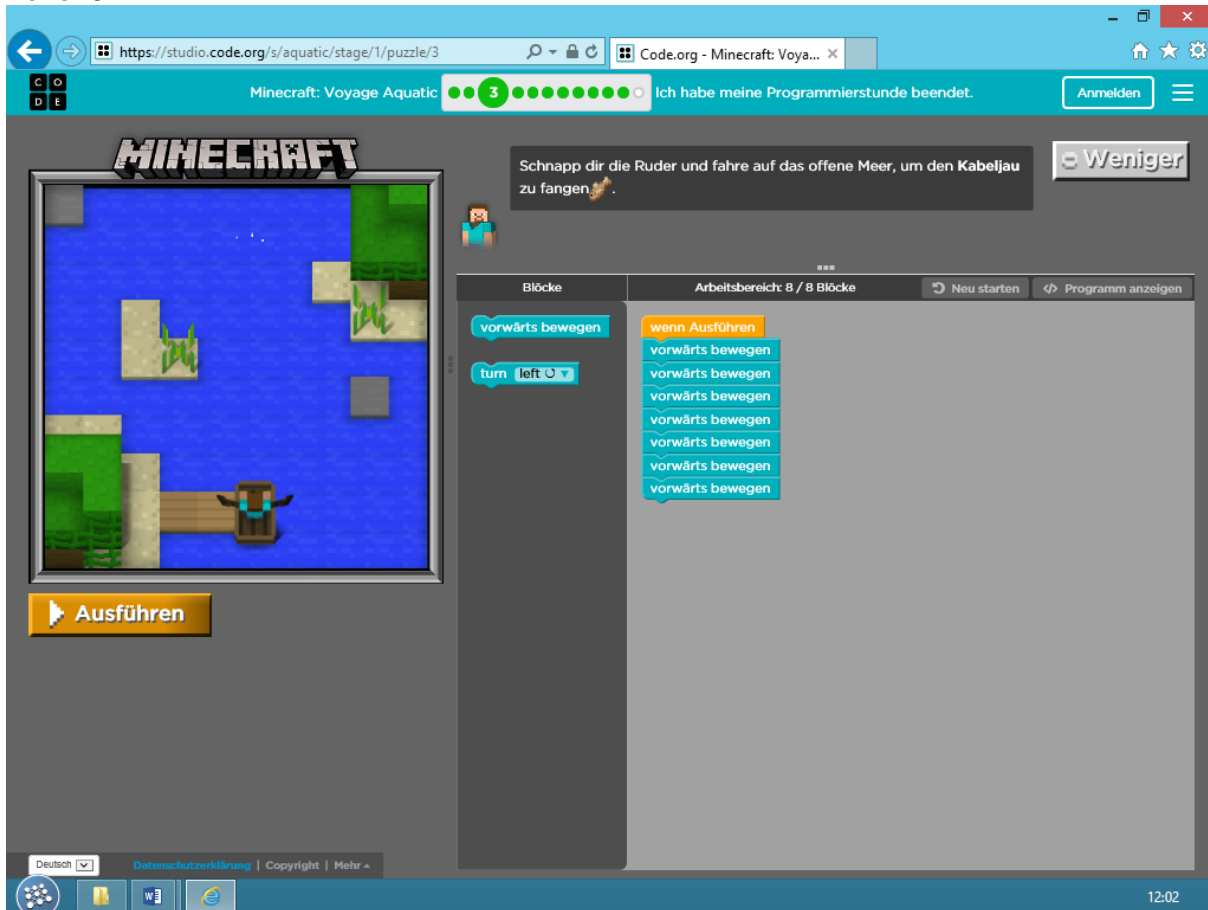
vorwärts bewegen

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

12:01

Level 3



https://studio.code.org/s/aquatic/stage/1/puzzle/3

Code.org - Minecraft: Voya... x

Minecraft: Voyage Aquatic 3 Ich habe meine Programmierstunde beendet. Anmelden

MINECRAFT

Schnapp dir die Ruder und fahre auf das offene Meer, um den Kabeljau zu fangen.

Weniger

Blöcke Arbeitsbereich: 8 / 8 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

vorwärts bewegen

turn left 90°

wenn Ausführen

vorwärts bewegen

vorwärts bewegen

vorwärts bewegen

vorwärts bewegen

vorwärts bewegen

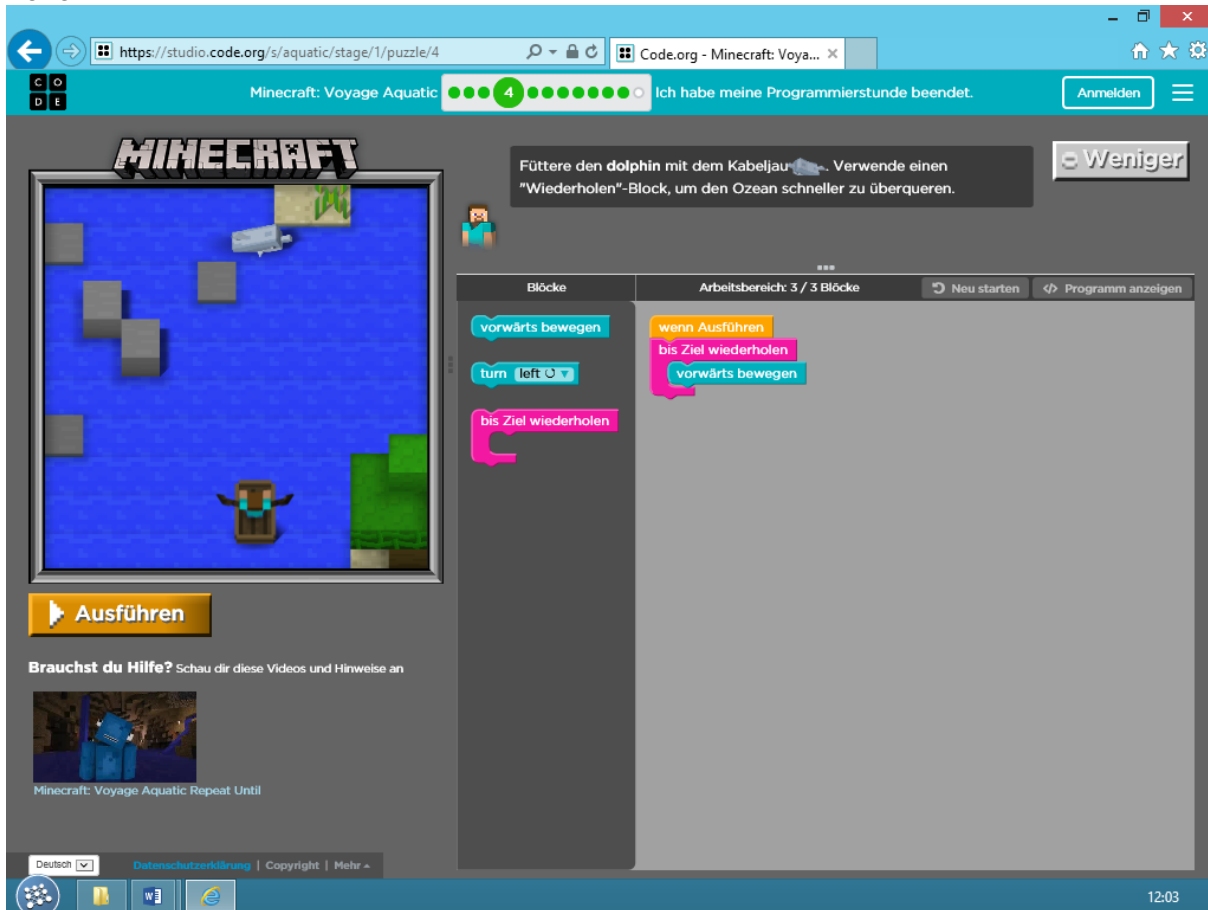
vorwärts bewegen

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

12:02

Level 4



https://studio.code.org/s/aquatic/stage/1/puzzle/4

Code.org - Minecraft: Voya...

Minecraft: Voyage Aquatic 4 Ich habe meine Programmierstunde beendet. Anmelden

MINECRAFT

Füttere den dolphin mit dem Kabeljau... Verwende einen "Wiederholen"-Block, um den Ozean schneller zu überqueren. Weniger

Blöcke Arbeitsbereich: 3 / 3 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

vorwärts bewegen

turn left

bis Ziel wiederholen

wenn Ausführen

bis Ziel wiederholen

vorwärts bewegen

Ausführen

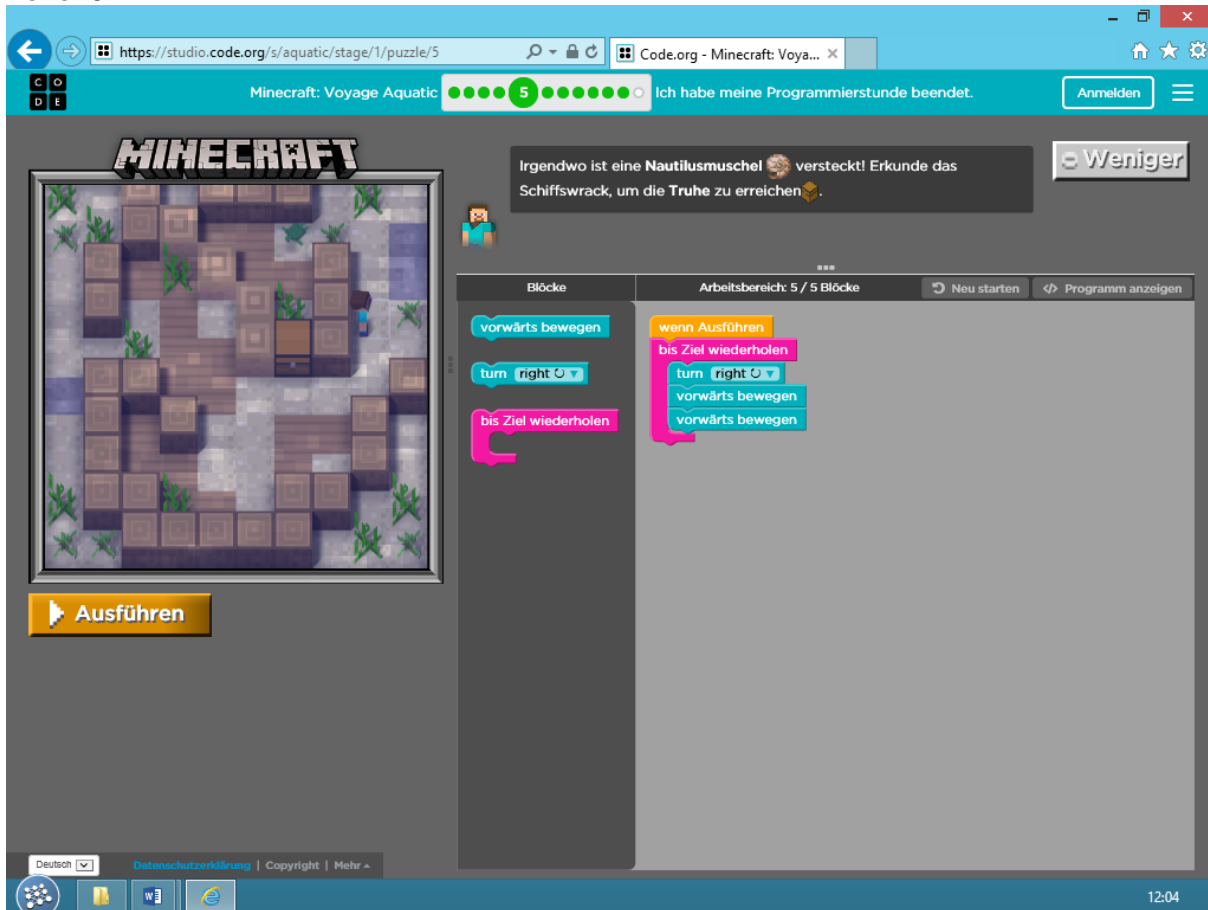
Brauchst du Hilfe? Schau dir diese Videos und Hinweise an

Minecraft: Voyage Aquatic Repeat Until

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

12:03

Level 5



https://studio.code.org/s/aquatic/stage/1/puzzle/5

Code.org - Minecraft: Voya...

Minecraft: Voyage Aquatic 5 Ich habe meine Programmierstunde beendet.

Anmelden

MINECRAFT

Irgendwo ist eine Nautilusmuschel versteckt! Erkunde das Schiffswrack, um die Truhe zu erreichen.

Weniger

Blöcke

Arbeitsbereich: 5 / 5 Blöcke

Neu starten

Programm anzeigen

vorwärts bewegen

turn right

bis Ziel wiederholen

wenn Ausführen

bis Ziel wiederholen

turn right

vorwärts bewegen

vorwärts bewegen

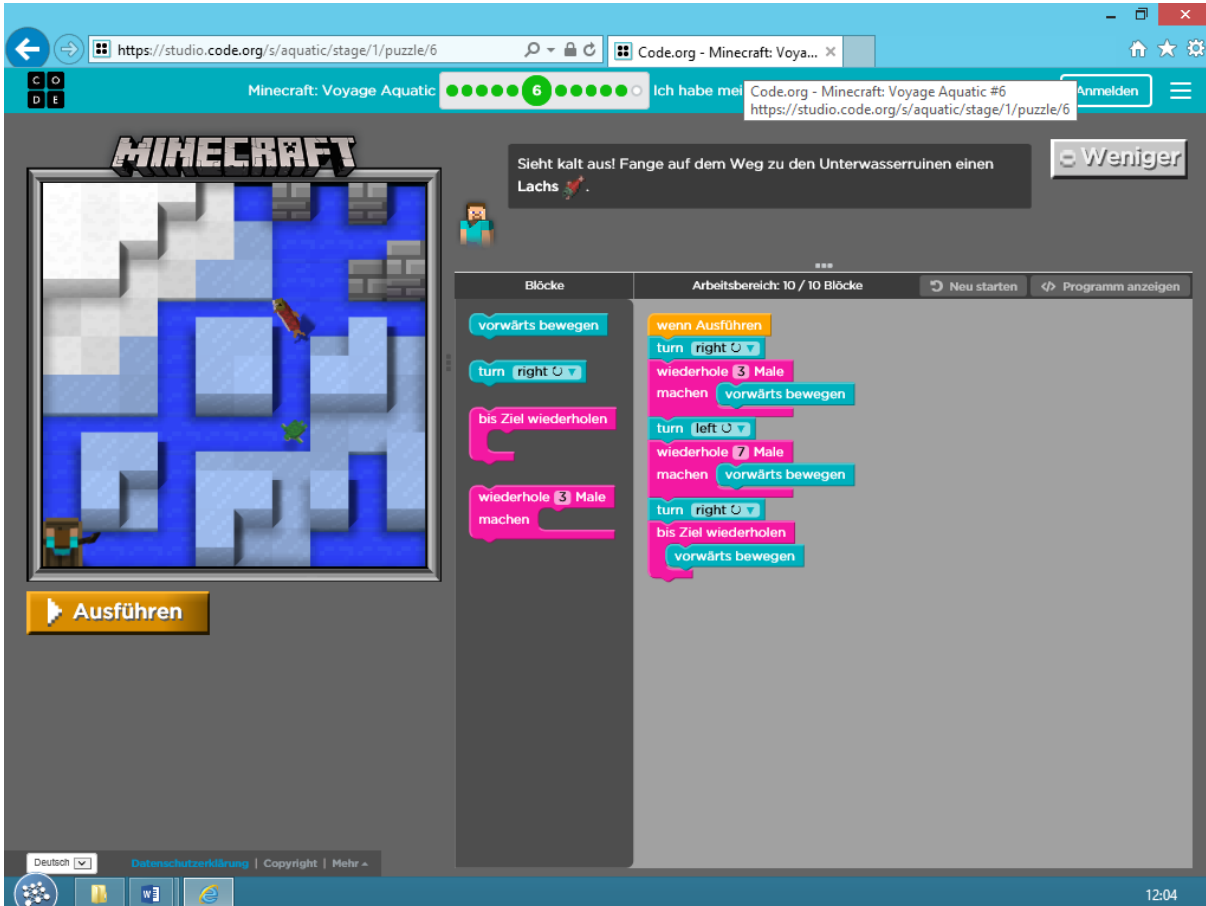
Ausführen

Deutsch

Datenschutzerklärung | Copyright | Mehr

12:04

Level 6



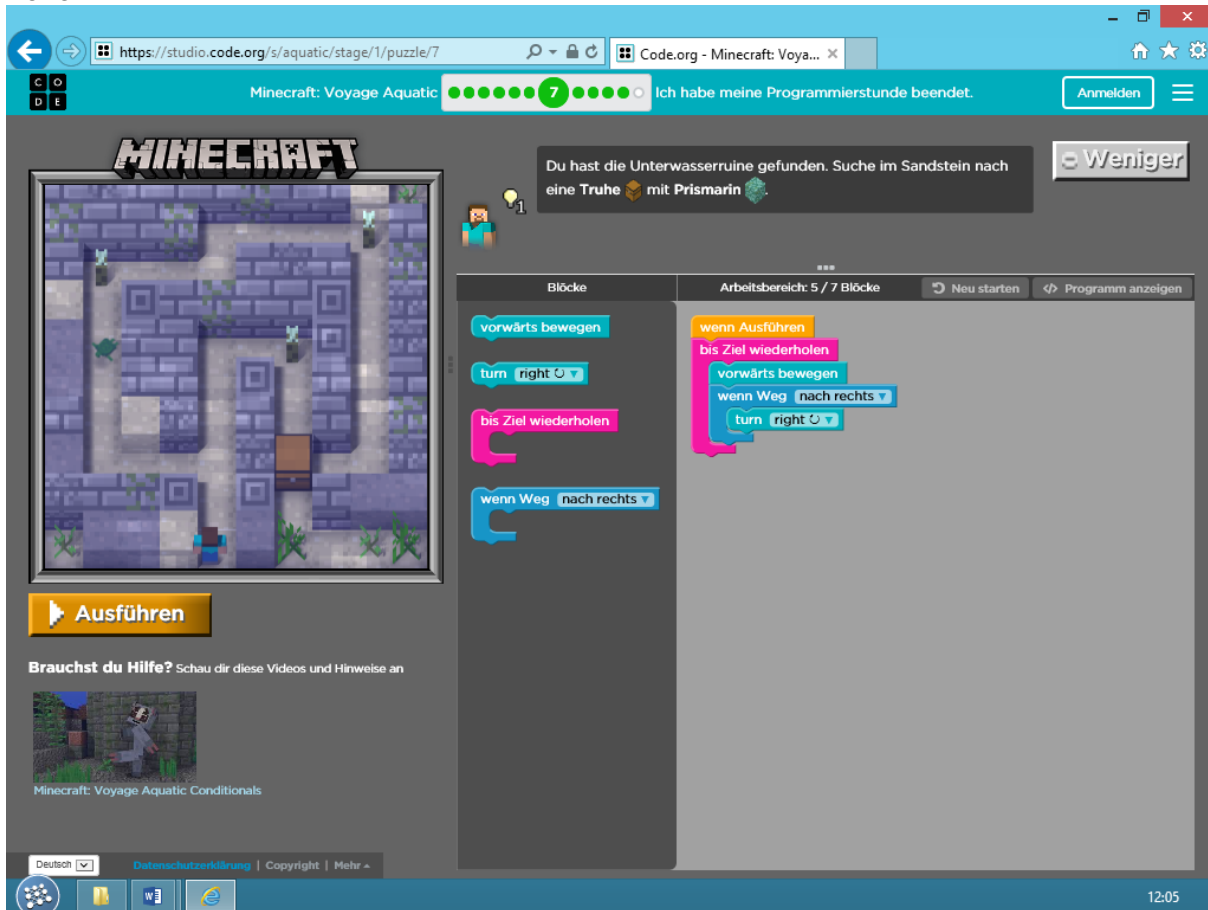
The screenshot shows the Code.org interface for the 'Minecraft: Voyage Aquatic #6' puzzle. The top bar indicates the puzzle level is 6 out of 10. The main area displays a 3D maze with a character and a fish. The code editor on the right contains the following script:

```

wenn Ausführen
  turn right
  wiederhole 3 Male
    machen vorwärts bewegen
  turn left
  wiederhole 7 Male
    machen vorwärts bewegen
  turn right
  bis Ziel wiederholen
    vorwärts bewegen
  
```

The interface also includes a 'Blöcke' (Blocks) section on the left, a 'Weniger' (Less) button, and a 'Deutsch' (German) language selector at the bottom left.

Level 7



https://studio.code.org/s/aquatic/stage/1/puzzle/7

Code.org - Minecraft: Voya... x

Minecraft: Voyage Aquatic 7 Ich habe meine Programmierstunde beendet. Anmelden

MINECRAFT

Du hast die Unterwasserruine gefunden. Suche im Sandstein nach eine Truhe mit Prismarin

Weniger

Blöcke Arbeitsbereich: 5 / 7 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

vorwärts bewegen

turn right

bis Ziel wiederholen

wenn Weg nach rechts

wenn Ausführen

bis Ziel wiederholen

vorwärts bewegen

wenn Weg nach rechts

turn right

Ausführen

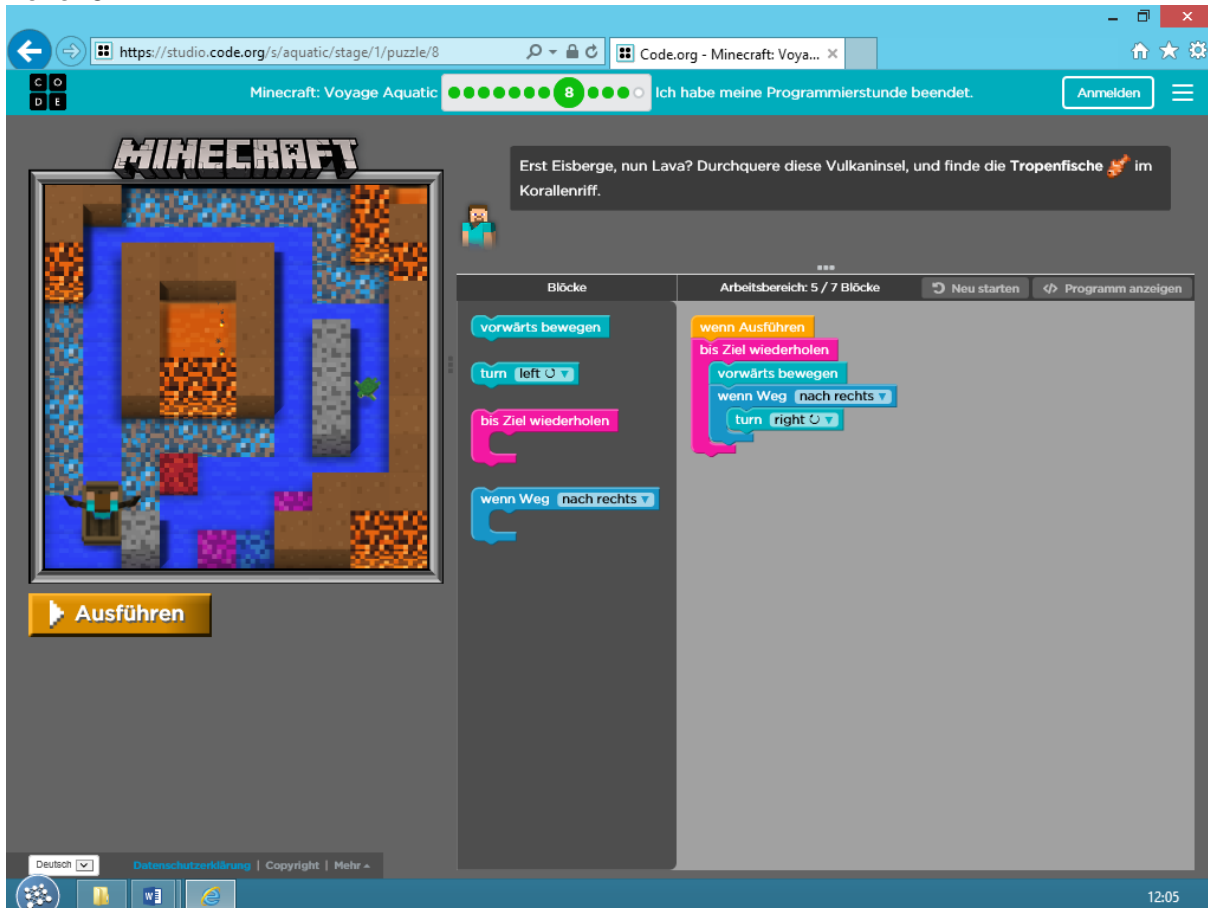
Brauchst du Hilfe? Schau dir diese Videos und Hinweise an

Minecraft: Voyage Aquatic Conditionals

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

12:05

Level 8



Erst Eisberge, nun Lava? Durchquere diese Vulkaninsel, und finde die Tropenfische im Korallenriff.

Blöcke

- vorwärts bewegen
- turn left
- bis Ziel wiederholen
- wenn Weg nach rechts

Arbeitsbereich: 5 / 7 Blöcke

Neu starten Programm anzeigen

Wenn Ausführen

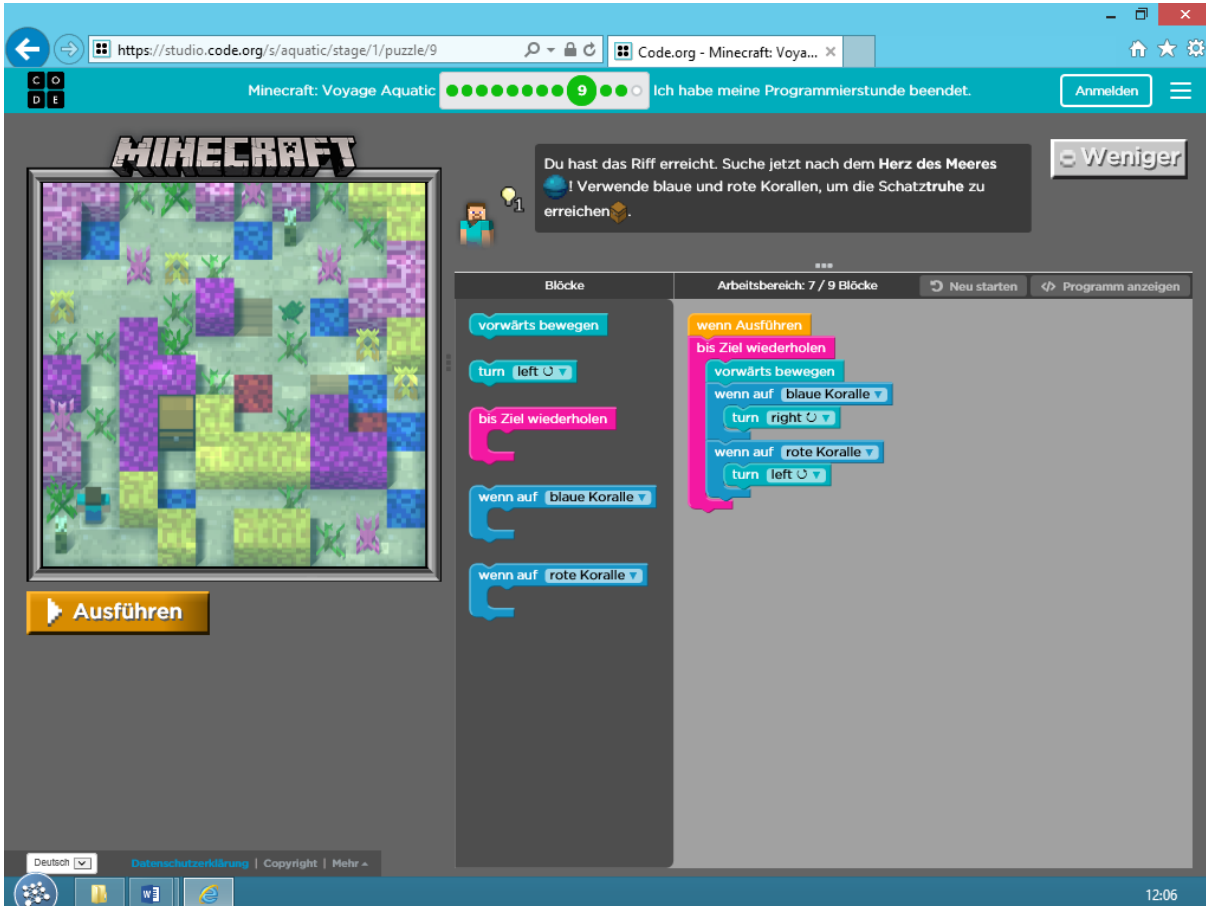
- bis Ziel wiederholen
 - vorwärts bewegen
 - wenn Weg nach rechts
 - turn right

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

12:05

Level 9



https://studio.code.org/s/aquatic/stage/1/puzzle/9

Code.org - Minecraft: Voya... x

Minecraft: Voyage Aquatic 9 Ich habe meine Programmierstunde beendet. Anmelden

MINECRAFT

Du hast das Riff erreicht. Suche jetzt nach dem Herz des Meeres! Verwende blaue und rote Korallen, um die Schatztruhe zu erreichen.

Weniger

Blöcke Arbeitsbereich: 7 / 9 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

vorwärts bewegen

turn left

bis Ziel wiederholen

wenn auf blaue Koralle

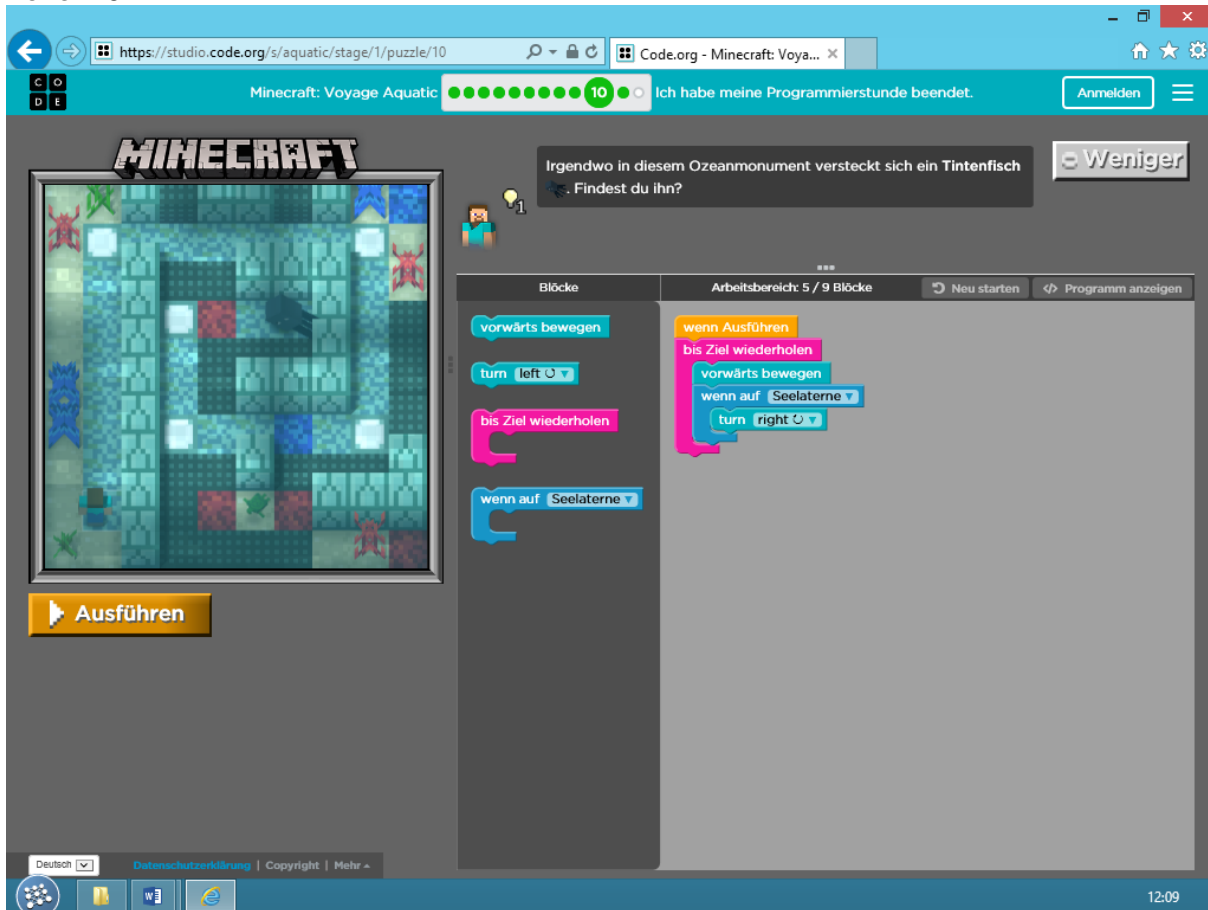
wenn auf rote Koralle

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

12:06

Level 10



https://studio.code.org/s/aquatic/stage/1/puzzle/10

Code.org - Minecraft: Voya...

Minecraft: Voyage Aquatic 10 Ich habe meine Programmierstunde beendet.

Anmelden

MINECRAFT

Irgendwo in diesem Ozeanmonument versteckt sich ein Tintenfisch. Findest du ihn?

Weniger

Blöcke

Arbeitsbereich: 5 / 9 Blöcke

Neu starten

Programm anzeigen

vorwärts bewegen

turn left

bis Ziel wiederholen

wenn auf Seelaterne

wenn Ausführen

bis Ziel wiederholen

vorwärts bewegen

wenn auf Seelaterne

turn right

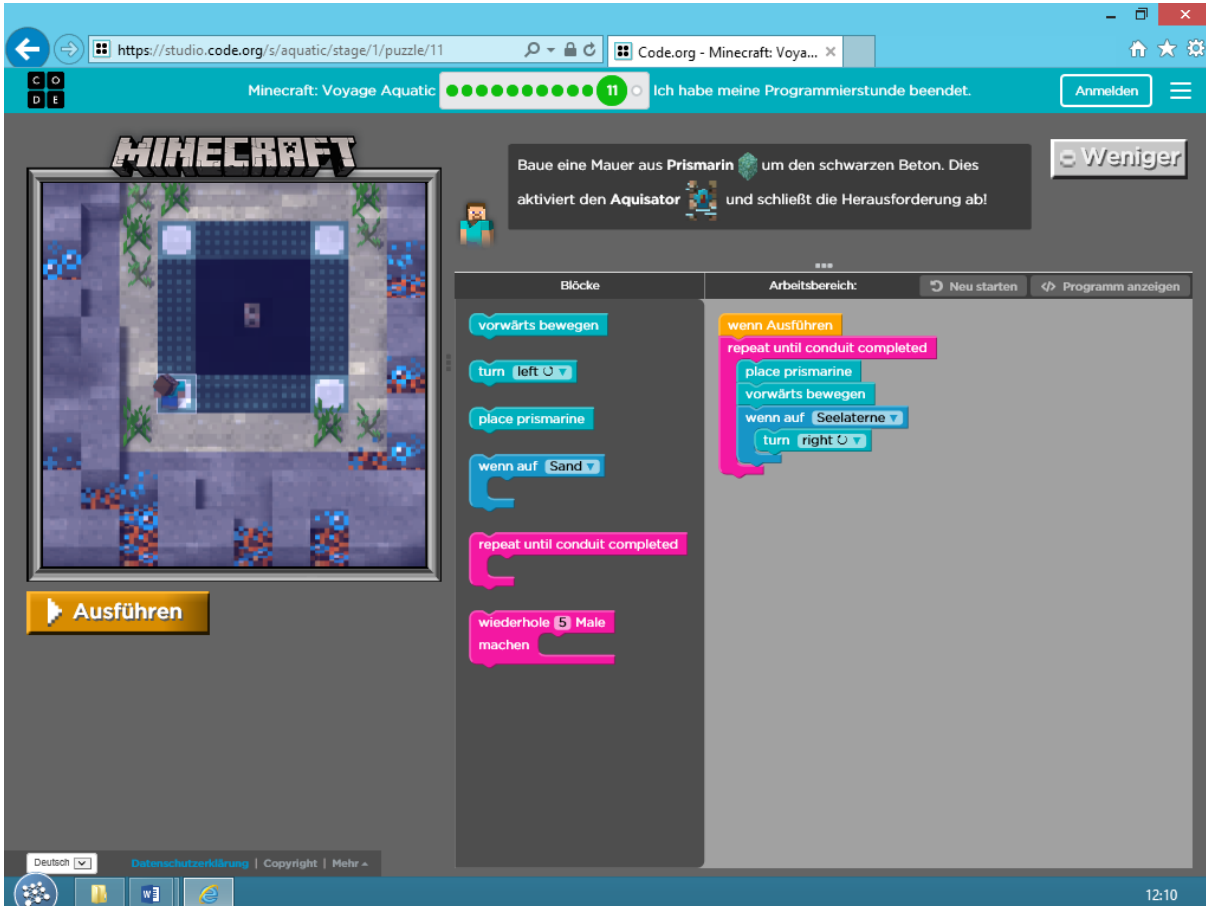
Ausführen

Deutsch

Datenschutzerklärung | Copyright | Mehr

12:09

Level 11



https://studio.code.org/s/aquatic/stage/1/puzzle/11

Code.org - Minecraft: Voya...

Minecraft: Voyage Aquatic 11 Ich habe meine Programmierstunde beendet.

Anmelden

Weniger

Baue eine Mauer aus Prismarin um den schwarzen Beton. Dies aktiviert den Aquisator und schließt die Herausforderung ab!

Blöcke

- vorwärts bewegen
- turn left
- place prismarine
- wenn auf Sand
- repeat until conduit completed
- wiederhole 5 Male machen

Arbeitsbereich

Neu starten Programm anzeigen

wenn Ausführen

repeat until conduit completed

place prismarine

vorwärts bewegen

wenn auf Seelaterne

turn right

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

12:10

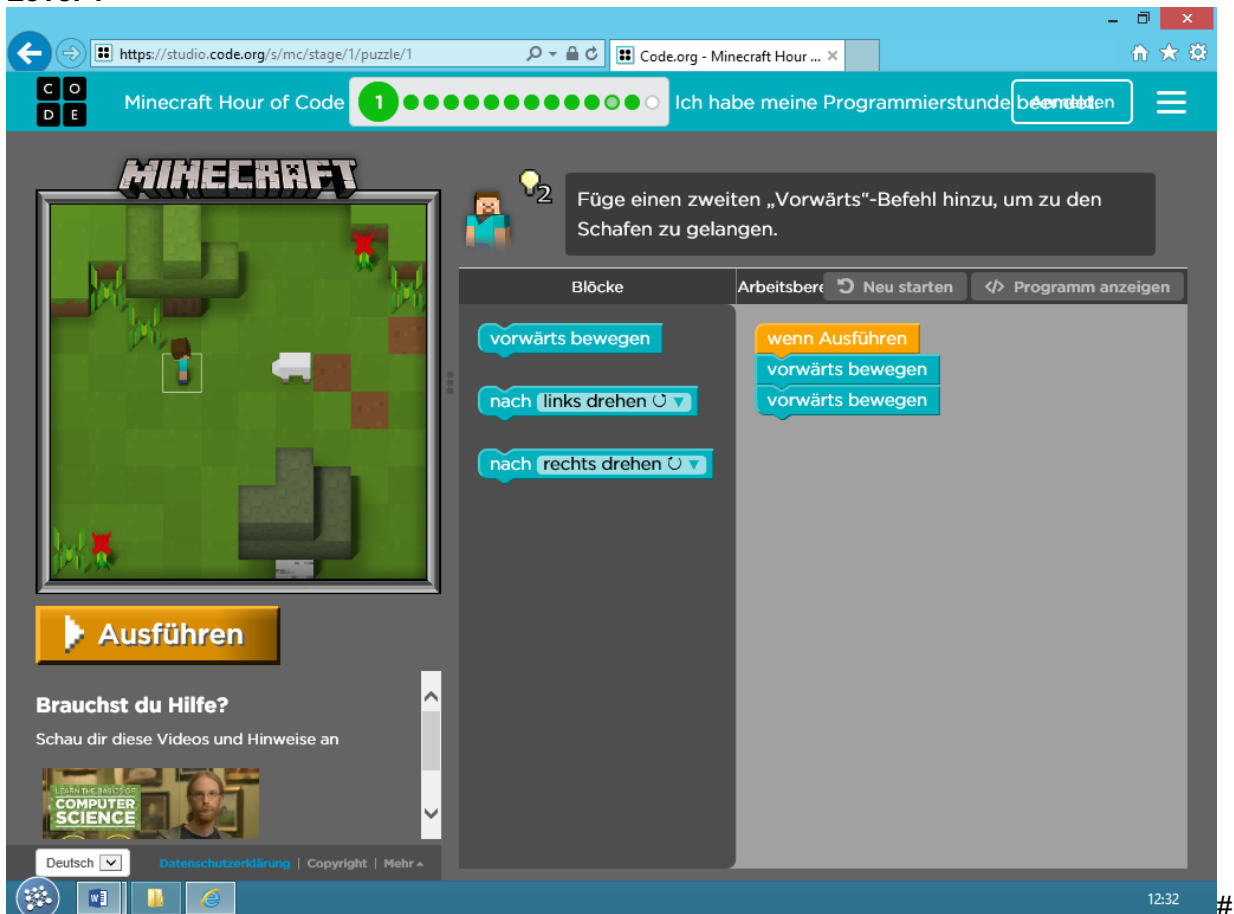
Level 12

Individuelle Lösung

Minecraft Hour of Code

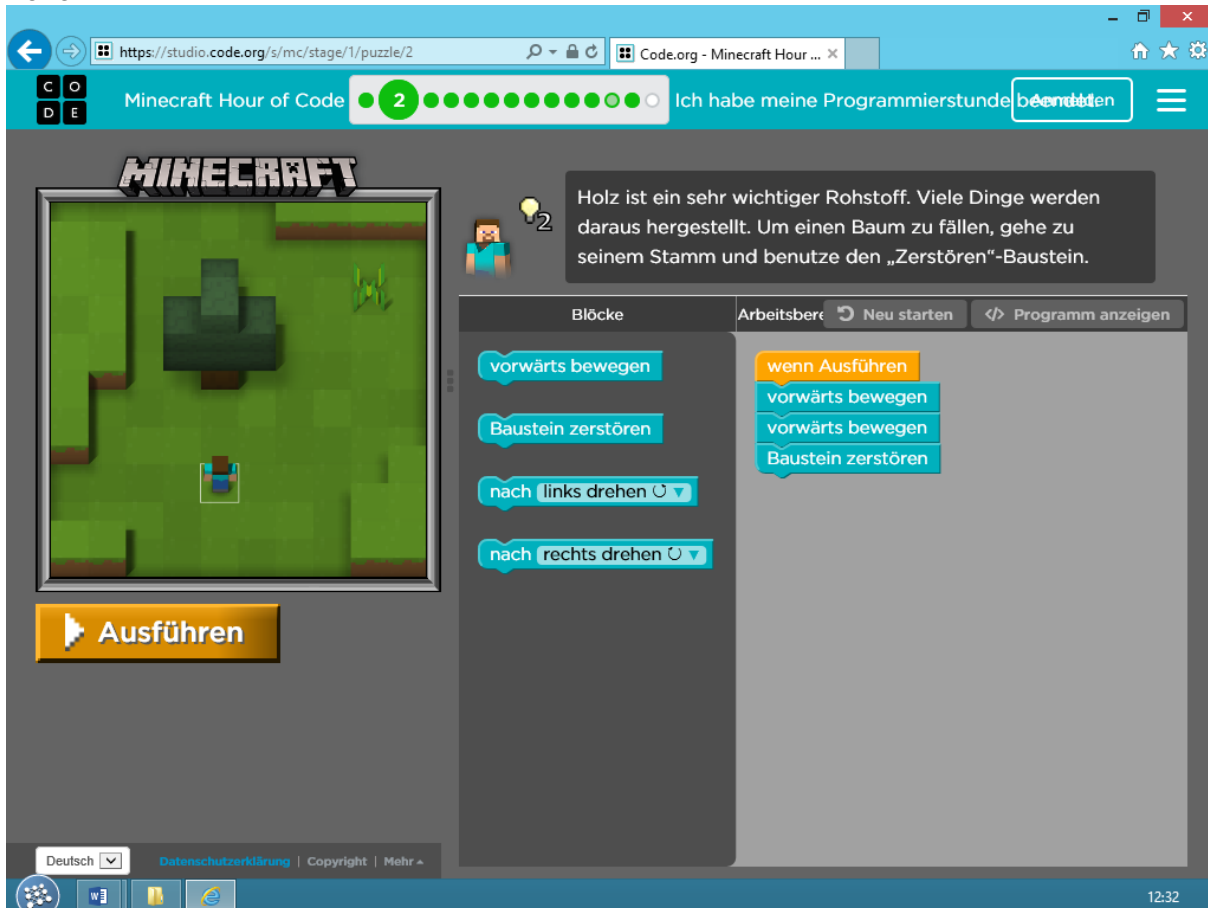
<https://studio.code.org/s/mc/stage/1/puzzle/1>

Level 1



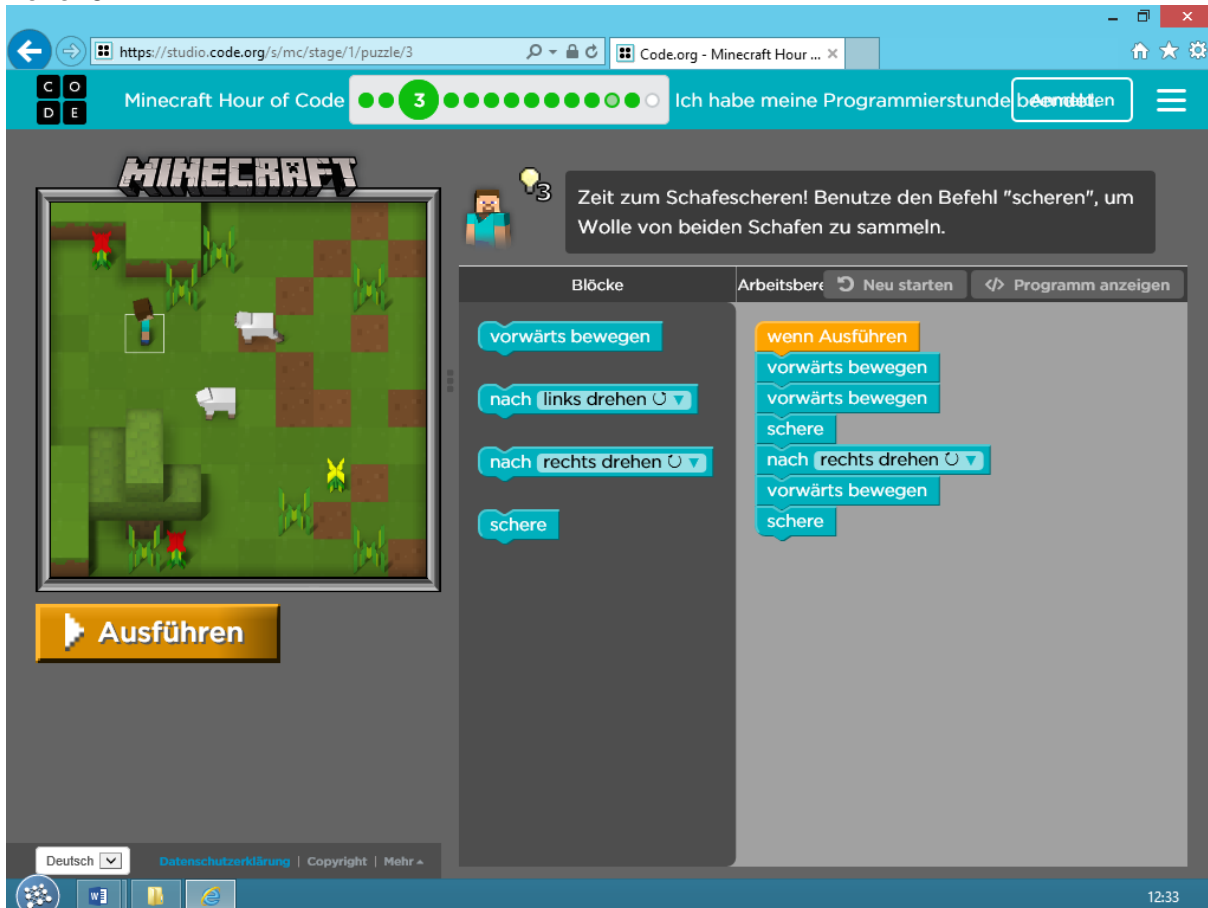
The screenshot shows the Code.org Minecraft Hour of Code Level 1 interface. At the top, the URL is <https://studio.code.org/s/mc/stage/1/puzzle/1>. The interface includes a progress bar with 10 green dots, indicating the current level. A hint box says: "Füge einen zweiten „Vorwärts“-Befehl hinzu, um zu den Schafen zu gelangen." (Add a second "Forward" command to get to the sheep). The workspace shows a Minecraft scene with a sheep and a red flower. The code editor has two columns: "Blöcke" (Blocks) and "Arbeitsbereich" (Workspace). The "Blöcke" column contains three blocks: "vorwärts bewegen" (move forward), "nach links drehen" (turn left), and "nach rechts drehen" (turn right). The "Arbeitsbereich" column contains a "wenn Ausführen" (when executed) block followed by two "vorwärts bewegen" (move forward) blocks. A large orange "Ausführen" (Run) button is visible. Below the workspace, there is a "Brauchst du Hilfe?" (Need help?) section with a video thumbnail and a "Deutsch" language selector. The bottom status bar shows the time 12:32 and a hash symbol #.

Level 2



The screenshot shows the Code.org Minecraft Hour of Code Level 2 interface. At the top, the browser address bar displays <https://studio.code.org/s/mc/stage/1/puzzle/2>. The interface includes a progress bar with 10 green dots, the second of which is highlighted. A button labeled "Ich habe meine Programmierstunde beendet" (I finished my programming hour) is visible. The main area features a Minecraft game window on the left with a tree and a player, and a code editor on the right. A text box above the code editor reads: "Holz ist ein sehr wichtiger Rohstoff. Viele Dinge werden daraus hergestellt. Um einen Baum zu fällen, gehe zu seinem Stamm und benutze den „Zerstören“-Baustein." (Wood is a very important raw material. Many things are made from it. To cut down a tree, go to its trunk and use the "Destroy" block.) The code editor shows a script with the following blocks: "vorwärts bewegen" (move forward), "Baustein zerstören" (destroy block), "nach links drehen" (turn left), and "nach rechts drehen" (turn right). A "wenn Ausführen" (when executed) block is also present. A large orange "Ausführen" (Execute) button is located below the game window. The bottom of the interface shows a language dropdown set to "Deutsch", a "Datenschutzerklärung" (Privacy Policy) link, and a copyright notice. The system clock in the bottom right corner shows 12:32.

Level 3



The screenshot shows the Code.org Minecraft Hour of Code Level 3 interface. The top navigation bar includes the URL <https://studio.code.org/s/mc/stage/1/puzzle/3> and the text "Minecraft Hour of Code" with a progress indicator showing 3 steps completed. A button "Ich habe meine Programmierstunde beendet" (I finished my programming hour) is visible.

The main area features a Minecraft game window on the left with a character and sheep. Below it is a large orange "Ausführen" (Run) button. To the right of the game window is a text box with a lightbulb icon and the instruction: "Zeit zum Schafescheren! Benutze den Befehl 'scheren', um Wolle von beiden Schafen zu sammeln." (Time to shear the sheep! Use the command 'scheren' to collect wool from both sheep.)

Below the instruction is a block editor with two panels: "Blöcke" (Blocks) and "Arbeitsbereich" (Workspace). The "Blöcke" panel contains the following blocks:

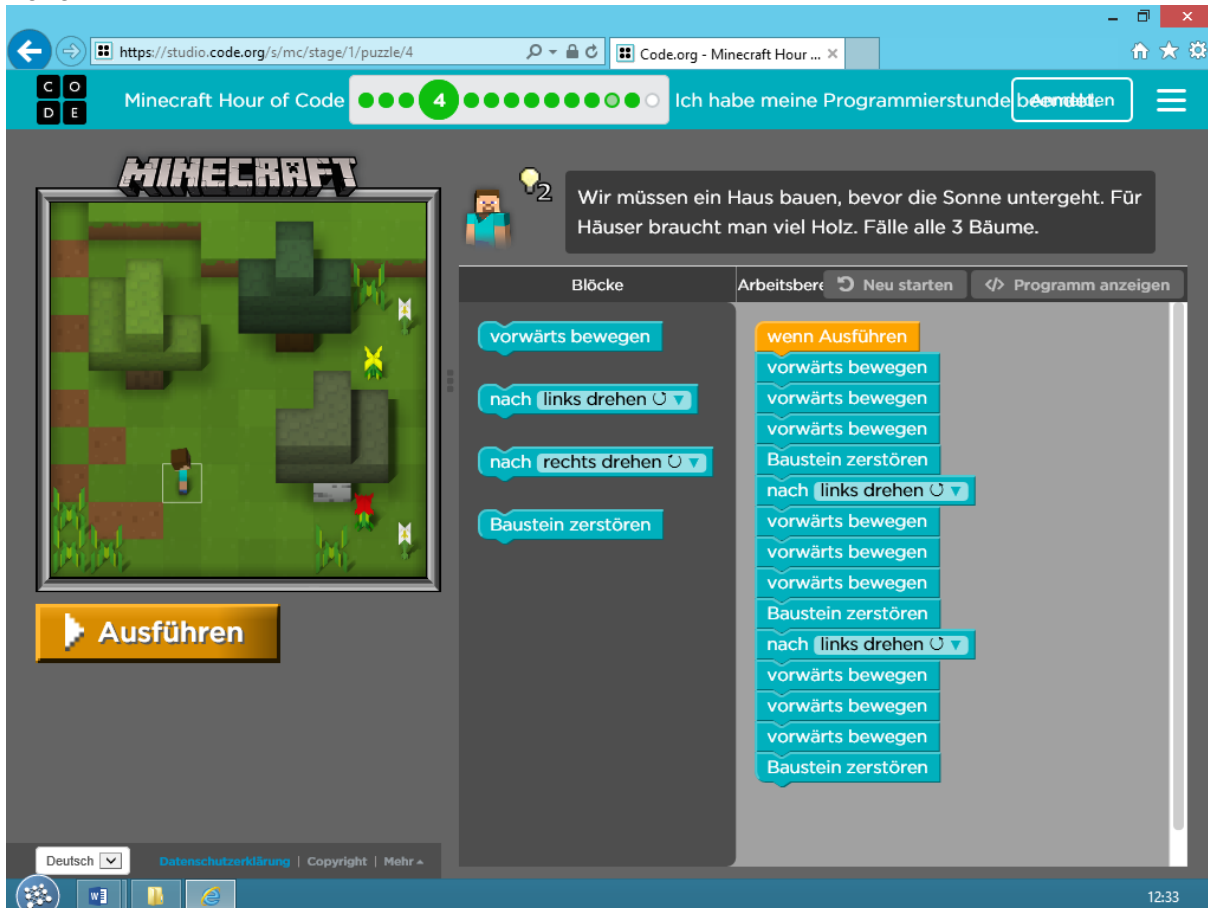
- vorwärts bewegen
- nach links drehen
- nach rechts drehen
- schere

The "Arbeitsbereich" panel shows a script with the following blocks:

- wenn Ausführen (when executed)
- vorwärts bewegen
- vorwärts bewegen
- schere
- nach rechts drehen
- vorwärts bewegen
- schere

The bottom of the interface includes a language dropdown set to "Deutsch", a "Datenschutzerklärung" (Privacy Policy) link, a "Copyright" link, and a "Mehr" (More) link. The system clock shows 12:33.

Level 4



https://studio.code.org/s/mc/stage/1/puzzle/4

Code.org - Minecraft Hour ...

Minecraft Hour of Code

Ich habe meine Programmierstunde beendet

MINECRAFT

Wir müssen ein Haus bauen, bevor die Sonne untergeht. Für Häuser braucht man viel Holz. Fülle alle 3 Bäume.

Blöcke

Arbeitsbereich

Neu starten

Programm anzeigen

vorwärts bewegen

nach links drehen

nach rechts drehen

Baustein zerstören

wenn Ausführen

vorwärts bewegen

vorwärts bewegen

vorwärts bewegen

Baustein zerstören

nach links drehen

vorwärts bewegen

vorwärts bewegen

vorwärts bewegen

Baustein zerstören

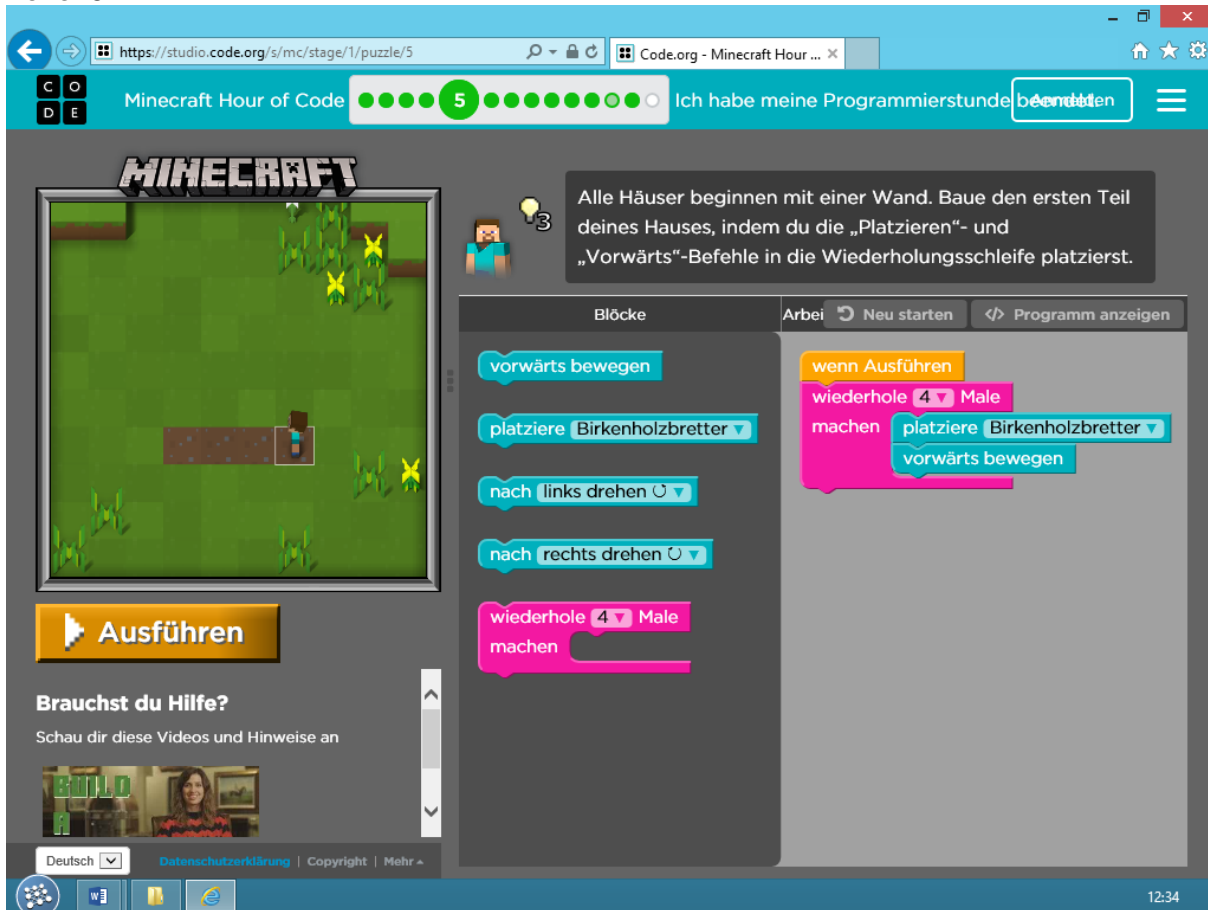
Ausführen

Deutsch

Datenschutzerklärung | Copyright | Mehr

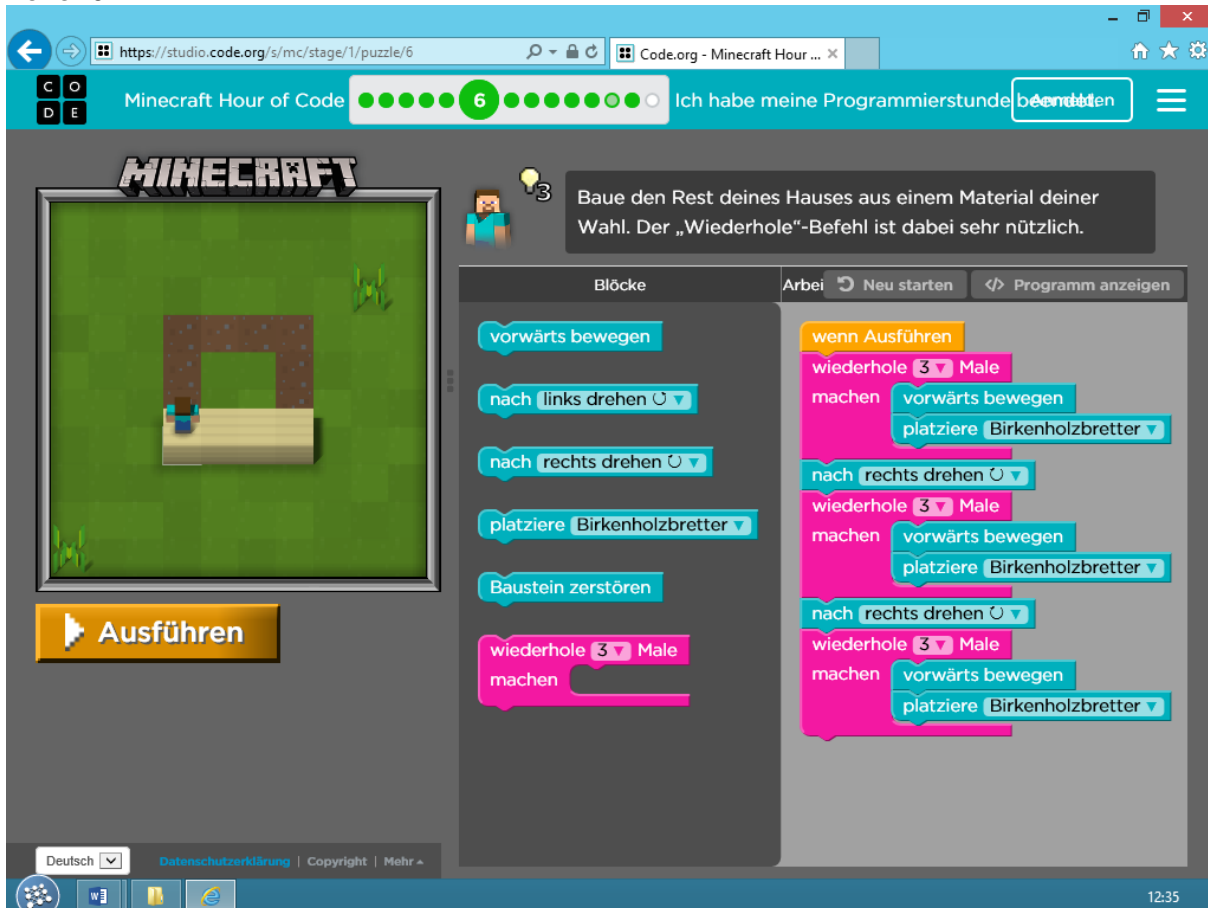
12:33

Level 5



The screenshot shows the Code.org Minecraft Hour of Code Level 5 interface. At the top, the URL is <https://studio.code.org/s/mc/stage/1/puzzle/5>. The interface includes a progress bar with 10 green dots, the 5th of which is highlighted. A hint box states: "Alle Häuser beginnen mit einer Wand. Baue den ersten Teil deines Hauses, indem du die „Platzieren“- und „Vorwärts“-Befehle in die Wiederholungsschleife platzierst." The left panel shows a Minecraft game view with a character on a grassy field. Below the game view is a yellow "Ausführen" button and a section titled "Brauchst du Hilfe?" with a video thumbnail. The right panel shows a block-based programming environment with a "Blöcke" list on the left and a workspace on the right. The workspace contains a "wenn Ausführen" block with a "wiederhole 4 Male" loop containing "platziere Birkenholzbretter" and "vorwärts bewegen" blocks. The "Blöcke" list includes "vorwärts bewegen", "platziere Birkenholzbretter", "nach links drehen", "nach rechts drehen", and another "wiederhole 4 Male" loop with "platziere Birkenholzbretter" and "vorwärts bewegen" blocks. The bottom of the interface shows a language dropdown set to "Deutsch", a "Datenschutzerklärung" link, and a "Copyright" link. The time 12:34 is displayed in the bottom right corner.

Level 6



https://studio.code.org/s/mc/stage/1/puzzle/6

Code.org - Minecraft Hour ...

Minecraft Hour of Code

6

Ich habe meine Programmierstunde beendet

MINECRAFT

Baue den Rest deines Hauses aus einem Material deiner Wahl. Der „Wiederhole“-Befehl ist dabei sehr nützlich.

Blöcke

- vorwärts bewegen
- nach links drehen
- nach rechts drehen
- platziere Birkenholzbretter
- Baustein zerstören
- wiederhole 3 Male

Arbeitsbereich

Neu starten

Programm anzeigen

wenn Ausführen

wiederhole 3 Male

machen

vorwärts bewegen

platziere Birkenholzbretter

nach rechts drehen

wiederhole 3 Male

machen

vorwärts bewegen

platziere Birkenholzbretter

nach rechts drehen

wiederhole 3 Male

machen

vorwärts bewegen

platziere Birkenholzbretter

Ausführen

Deutsch

Datenschutzerklärung | Copyright | Mehr

12:35

Level 7



https://studio.code.org/s/mc/stage/1/puzzle/7

Code.org - Minecraft Hour ...

Minecraft Hour of Code 7 Ich habe meine Programmierstunde beendet

MINECRAFT

Es ist gut, vor auszuplanen. Pflanze auf beiden Seiten des Wassers Getreide an, damit du später nicht hungrig wirst.

Blöcke Arbeitsbereich Neu starten Programm anzeigen

vorwärts bewegen

pflanzen

nach links drehen

nach rechts drehen

wiederhole 6 Male

machen

schere

wenn Ausführen

wiederhole 6 Male

machen

vorwärts bewegen

nach rechts drehen

wiederhole 2 Male

machen

vorwärts bewegen

nach rechts drehen

wiederhole 6 Male

machen

vorwärts bewegen

pflanzen

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

12:35

Level 8



Level 9



https://studio.code.org/s/mc/stage/1/puzzle/9

Code.org - Minecraft Hour ...

Minecraft Hour of Code

Ich habe meine Programmierstunde beendet

MINECRAFT

Du wirst die wertvollsten Rohstoffe unter der Erde finden, aber dort kann es dunkel sein. Platziere mindestens 2 Fackeln und baue mindestens 2 Kohleblöcke ab.

Blöcke

Arbeitsbereich

Neu starten

Programm anzeigen

vorwärts bewegen

Fackel platzieren

nach links drehen

nach rechts drehen

Baustein zerstören

wiederhole 3 Male

machen

wenn Ausführen

Fackel platzieren

vorwärts bewegen

Fackel platzieren

wiederhole 3 Male

machen

vorwärts bewegen

Baustein zerstören

nach links drehen

Fackel platzieren

vorwärts bewegen

nach rechts drehen

Baustein zerstören

Ausführen

Deutsch

Datenschutzerklärung | Copyright | Mehr

12:36

Level 10



Level 11



https://studio.code.org/s/mc/stage/1/puzzle/11

Code.org - Minecraft Hour ...

Minecraft Hour of Code 11 Ich habe meine Programmierstunde beendet

MINECRAFT

Lava versteckt sich unter manchen dieser Bausteine, die du abdecken musst, bevor du dich vorwärts bewegst. Ein „Wenn“-Befehl ist hier praktisch. Füge einen „Bewege vorwärts“-Befehl an der richtigen Stelle ein, um diese Bausteine zu meiden.

Blöcke

Arb. Neu starten Programm anzeigen

vorwärts bewegen

nach links drehen

nach rechts drehen

Baustein zerstören

wiederhole 3 Male machen

wenn Lava voraus machen

wenn Ausführen

wiederhole 7 Male machen

Baustein zerstören

wenn Lava voraus machen

platziere Bruchstein

vorwärts bewegen

Ausführen

Brauchst du Hilfe?

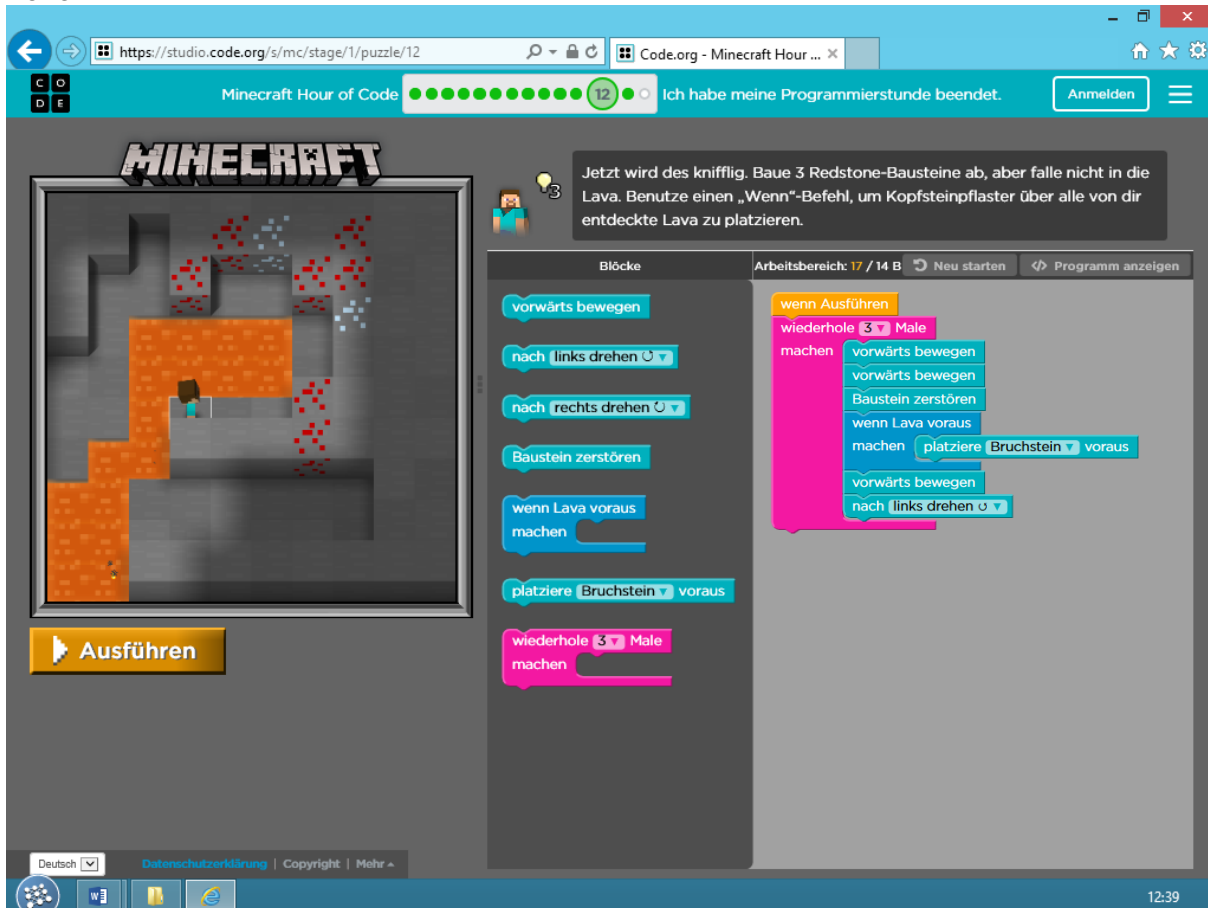
Schau dir diese Videos und Hinweise an

USE IF STATEMENTS
MULTIPLE TIMES TO PREVENT

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

12:38

Level 12



https://studio.code.org/s/mc/stage/1/puzzle/12

Code.org - Minecraft Hour ...

Minecraft Hour of Code

12 Ich habe meine Programmierstunde beendet.

Anmelden

MINECRAFT

Jetzt wird es knifflig. Baue 3 Redstone-Bausteine ab, aber falle nicht in die Lava. Benutze einen „Wenn“-Befehl, um Kopfsteinpflaster über alle von dir entdeckte Lava zu platzieren.

Blöcke

Arbeitsbereich: 17 / 14 B

Neu starten

Programme anzeigen

vorwärts bewegen

nach links drehen

nach rechts drehen

Baustein zerstören

wenn Lava voraus machen

platziere Bruchstein voraus

wiederhole 3 Male machen

wenn Ausführen

wiederhole 3 Male

vorwärts bewegen

Baustein zerstören

wenn Lava voraus machen

platziere Bruchstein voraus

vorwärts bewegen

nach links drehen

Ausführen

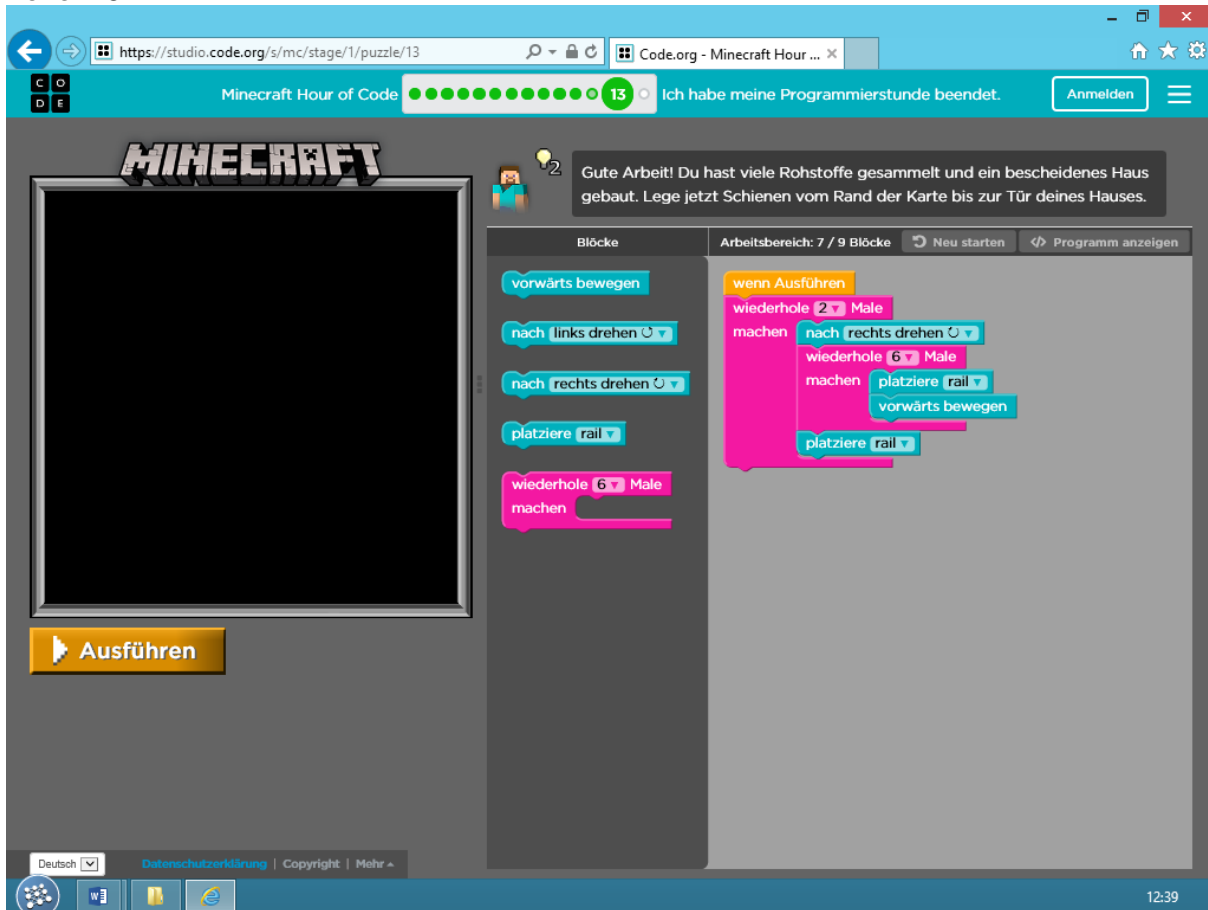
Deutsch

Datenschutzerklärung

Copyright

Mehr

12:39

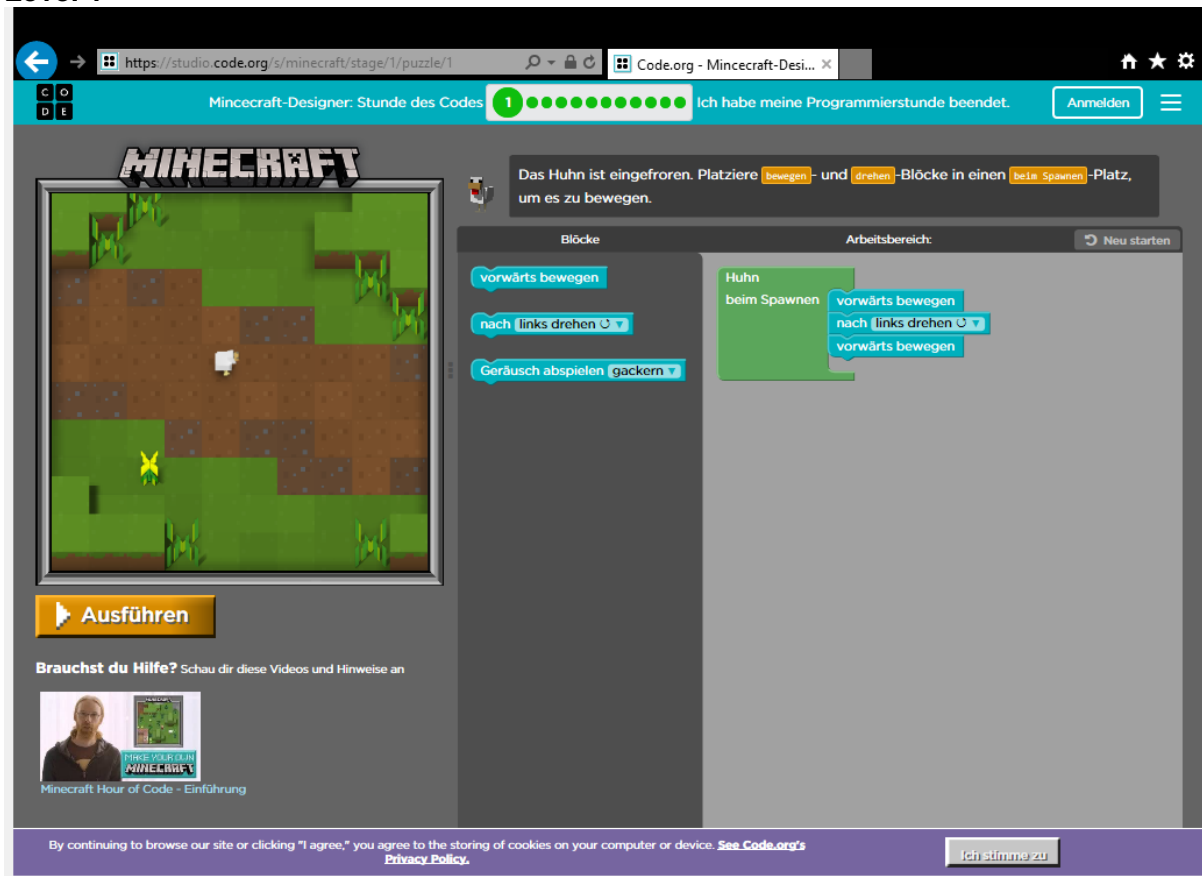
Level 13**Level 14**

Individuelle Lösung.

Minecraft-Designer: Stunde des Codes

<https://studio.code.org/s/minecraft/stage/1/puzzle/1>

Level 1



The screenshot displays the Code.org Minecraft Designer interface for Level 1. The top navigation bar shows the URL <https://studio.code.org/s/minecraft/stage/1/puzzle/1> and a progress indicator for Level 1. The main workspace is divided into two sections: a game view on the left and a block-based programming workspace on the right. The game view shows a Minecraft world with a chicken and a yellow star. The programming workspace contains a script for a chicken to move forward and turn left after spawning. The script is as follows:

```
when green flag clicked  
  spawn chicken  
  move forward 1 block  
  turn left 90 degrees  
  move forward 1 block
```

The bottom of the interface features a copyright notice and a privacy policy link.

Level 2



The screenshot shows the Code.org Minecraft Designer interface for Level 2. The top bar indicates the current stage and provides a link to the puzzle. The main workspace is divided into a preview window on the left and a code editor on the right. The preview window shows a Minecraft world with a chicken and a yellow flower. The code editor shows a script for a chicken to move forward and play a sound when spawned. The script is as follows:

```

Huhn
beim Spawnen
  für immer
    machen
      vorwärts bewegen
      nach links drehen
      Geräusch abspielen gackern
      fallenlassen Ei
  
```

The interface also includes a help section with a video titled "THE POWER OF LOOPS" and a privacy policy link at the bottom.

Level 3



The screenshot shows the Code.org Minecraft Designer interface for a puzzle stage. The browser address bar displays `https://studio.code.org/s/minecraft/stage/1/puzzle/3`. The top navigation bar includes the Code.org logo, the text "Minecraft-Designer: Stunde des Codes", a progress indicator with 10 green dots (the 3rd is highlighted), and the message "Ich habe meine Programmierstunde beendet." with an "Anmelden" button.

The main workspace is divided into three sections:

- Left Panel (Minecraft View):** Displays a 3D Minecraft world with a green field, brown dirt, and several white chickens. A yellow star icon is visible on the ground. Below the view is a large orange button labeled "Ausführen".
- Center Panel (Blocks):** A list of available code blocks:
 - `für immer machen` (pink)
 - `vorwärts bewegen` (blue)
 - `zufällig drehen` (blue)
 - `fallenlassen Ei` (blue)
 - `Geräusch abspielen gackern` (blue)
 - `warten zufällig` (blue)
- Right Panel (Arbeitsbereich):** The workspace for building the script. It contains a single block: `Huhn beim Spawnen` with a dropdown menu set to `zufällig drehen`. A "Neu starten" button is in the top right corner of this panel.

At the bottom of the interface, a purple bar contains a cookie consent message: "By continuing to browse our site or clicking 'I agree,' you agree to the storing of cookies on your computer or device. [See Code.org's Privacy Policy.](#)" and a button labeled "Ich stimme zu".

Level 4



The screenshot shows the Code.org Minecraft Designer interface for Level 4. The browser address bar displays <https://studio.code.org/s/minecraft/stage/1/puzzle/4>. The page title is "Code.org - Mincraft-Desi...". The interface includes a top navigation bar with the Code.org logo, the text "Mincraft-Designer: Stunde des Codes", a progress indicator with 10 green dots (the 4th is highlighted), and the text "Ich habe meine Programmierstunde beendet." with an "Anmelden" button. The main area features a Minecraft game world on the left, a "Ausführen" button, and a "Brauchst du Hilfe?" section with a video thumbnail. On the right, there is a "Blöck" section with a "Neu starten" button and a "Arbeitsbereich" section with a text box containing instructions: "Du musst keine Blöcke hinzufügen! Bewege dich mit den Pfeiltasten und drücke die Leertaste oder tippe auf das Spielfeld, um Gegenstände zu verwenden." The bottom of the page has a purple footer with a cookie consent message and a "Ich stimme zu" button.

Level 5



https://studio.code.org/s/minecraft/stage/1/puzzle/5

Code.org - Mincecraft-Desi... x

Mincecraft-Designer: Stunde des Codes 5 Ich habe meine Programmierstunde beendet. Anmelden

MINECRAFT

Im Minecraft lassen Schafe Wolle fallen. Platziere den **fallenlassen**-Block in **bei Verwendung**. gehe dann hinüber und verwende das Schaf, um einen Gegenstand fallenzulassen.

Blöcke Arbeitsbereich: Neu starten

für immer machen

fallenlassen Wolle

vorwärts bewegen

nach links drehen

warten sehr kurz

Geräusch abspielen Schaf macht mäh

Schaf bei Verwendung fallenlassen Wolle

Ausführen

By continuing to browse our site or clicking "I agree," you agree to the storing of cookies on your computer or device. [See Code.org's Privacy Policy.](#) Ich stimme zu

Level 6

Code.org - Minecraft-Desi... x

Minecraft-Designer: Stunde des Codes 6 Ich habe meine Programmierstunde beendet. Anmelden

MINECRAFT

Diese Kühe haben sich verirrt! Führe sie zum Gras mit dem **einen Schritt hin**-Block in einer **immer tun**-Schleife.

Blöcke **Arbeitsbereich:** Neu starten

Blöcke:

- für immer machen
- vorwärts bewegen
- einen Schritt hin Spieler ▾
- nach links drehen ▾
- fallenlassen Milch ▾
- Geräusch abspielen Kuh macht muh ▾
- warten sehr kurz ▾

Arbeitsbereich:

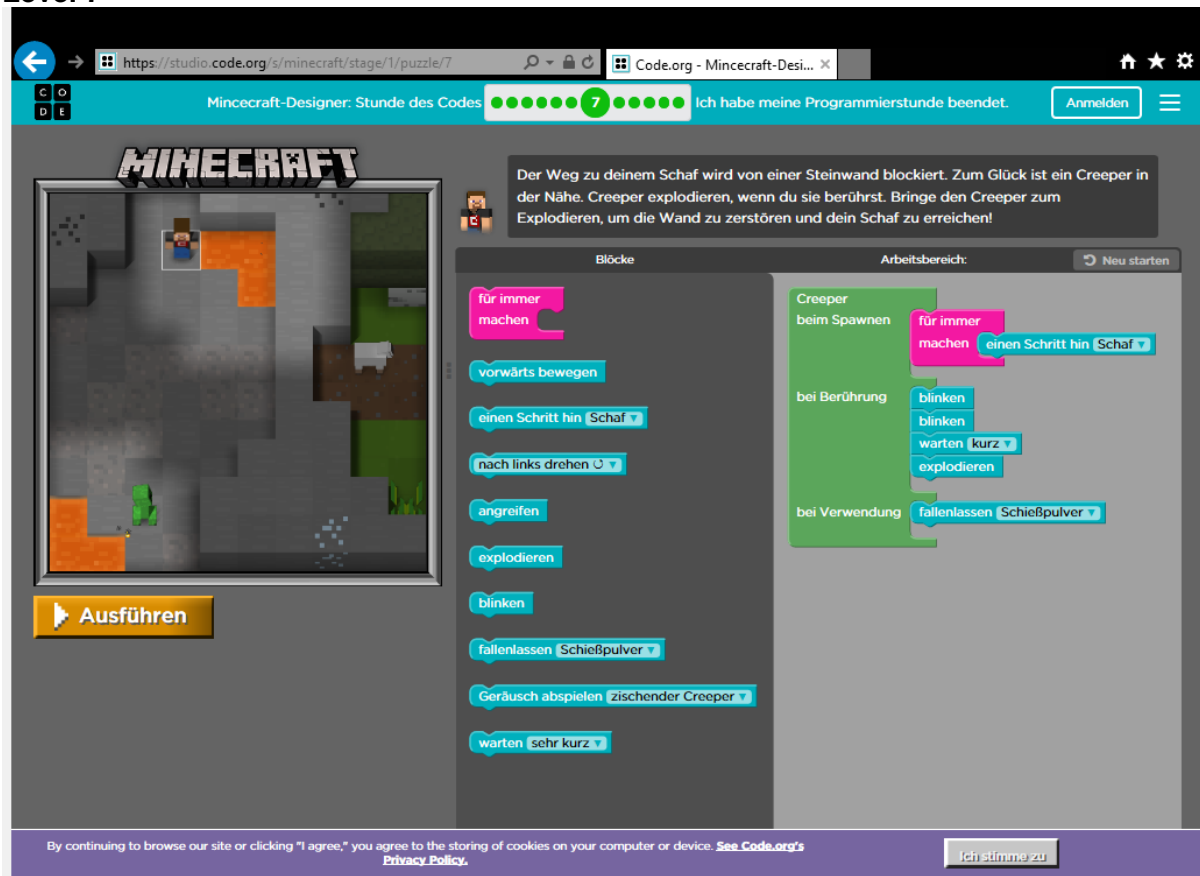
Kuh

- beim Spawnen
 - für immer machen
 - einen Schritt hin Spieler ▾
- bei Berührung
 - Geräusch abspielen Kuh macht muh ▾
- bei Verwendung
 - fallenlassen Milch ▾

Ausführen

By continuing to browse our site or clicking "I agree," you agree to the storing of cookies on your computer or device. [See Code.org's Privacy Policy.](#) Ich stimme zu

Level 7



Der Weg zu deinem Schaf wird von einer Steinwand blockiert. Zum Glück ist ein Creeper in der Nähe. Creeper explodieren, wenn du sie berührst. Bringe den Creeper zum Explodieren, um die Wand zu zerstören und dein Schaf zu erreichen!

Blöcke

Arbeitsbereich: [Neu starten](#)

für immer machen

vorwärts bewegen

einen Schritt hin Schaf

nach links drehen

angreifen

explodieren

blinken

fallenlassen Schießpulver

Geräusch abspielen zischender Creeper

warten Sehr kurz

Creeper

beim Spawnen

für immer machen

einen Schritt hin Schaf

bei Berührung

blinken

blinken

warten kurz

explodieren

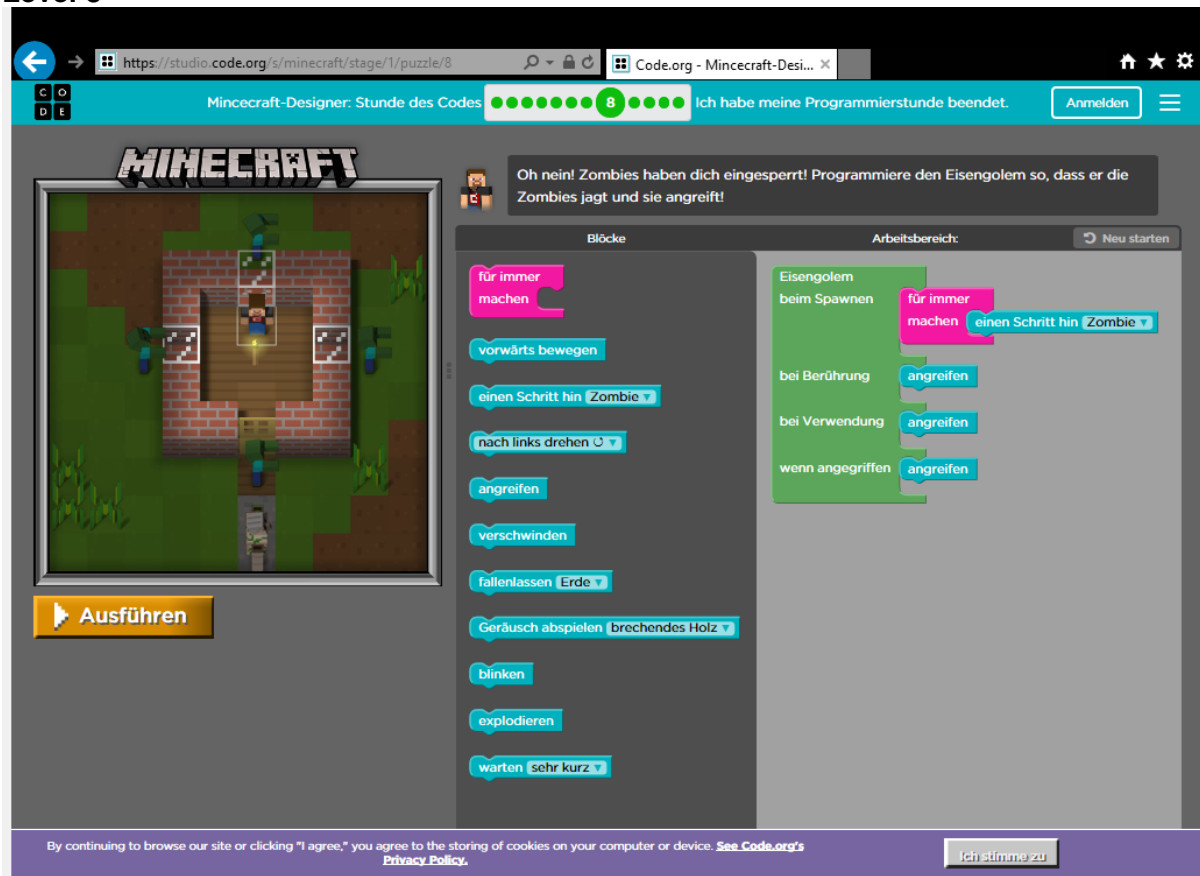
bei Verwendung

fallenlassen Schießpulver

Ausführen

By continuing to browse our site or clicking "I agree," you agree to the storing of cookies on your computer or device. [See Code.org's Privacy Policy.](#) [Ich stimme zu](#)

Level 8



Code.org - Minecraft-Desi... x

Minecrafter-Designer: Stunde des Codes 8 Ich habe meine Programmierstunde beendet. Anmelden

MINECRAFT

Oh nein! Zombies haben dich eingesperrt! Programmiere den Eisengolem so, dass er die Zombies jagt und sie angreift!

Blöcke Arbeitsbereich: Neu starten

für immer machen

vorwärts bewegen

einen Schritt hin Zombie

nach links drehen

angreifen

verschwinden

fallenlassen Erde

Geräusch abspielen brechendes Holz

blinken

explodieren

warten sehr kurz

Eisengolem beim Spawnen

für immer machen

einen Schritt hin Zombie

bei Berührung angreifen

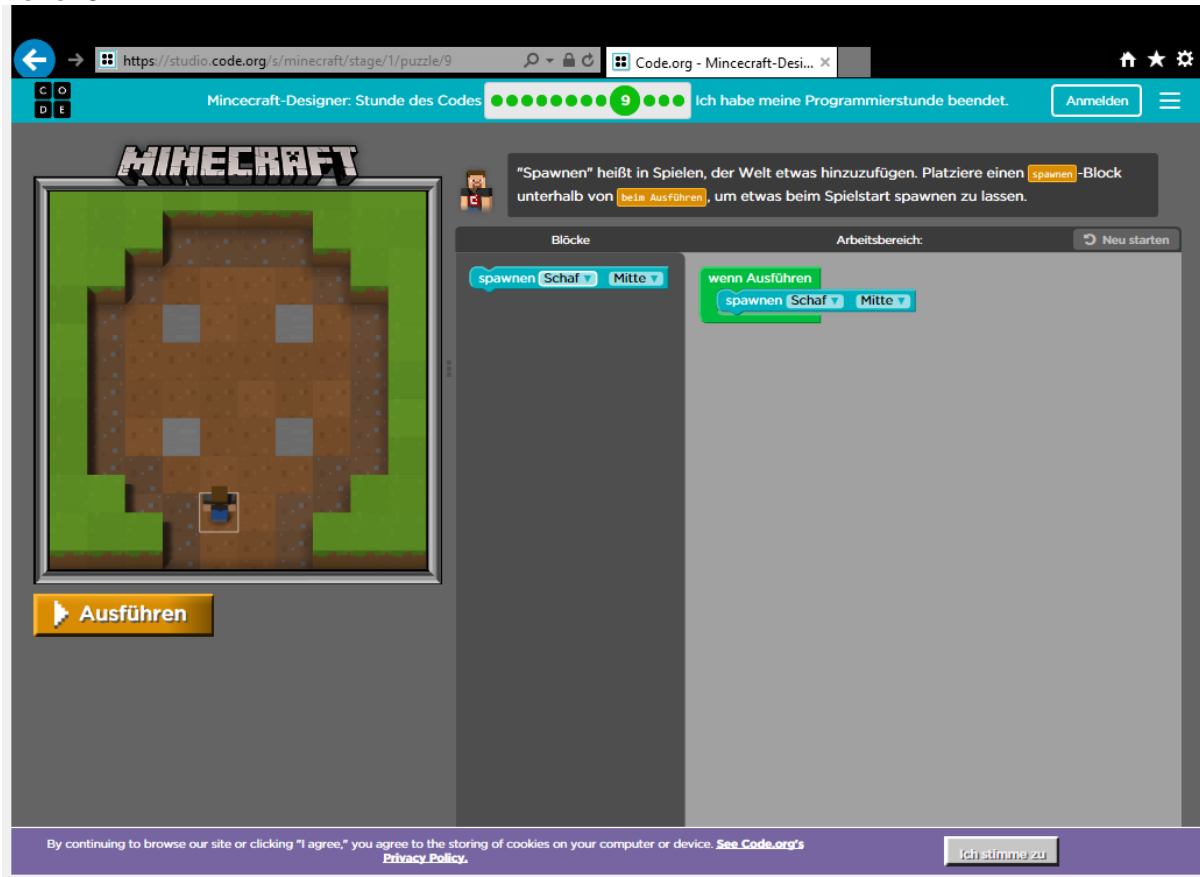
bei Verwendung angreifen

wenn angegriffen angreifen

Ausführen

By continuing to browse our site or clicking "I agree," you agree to the storing of cookies on your computer or device. [See Code.org's Privacy Policy.](#) Ich stimme zu

Level 9



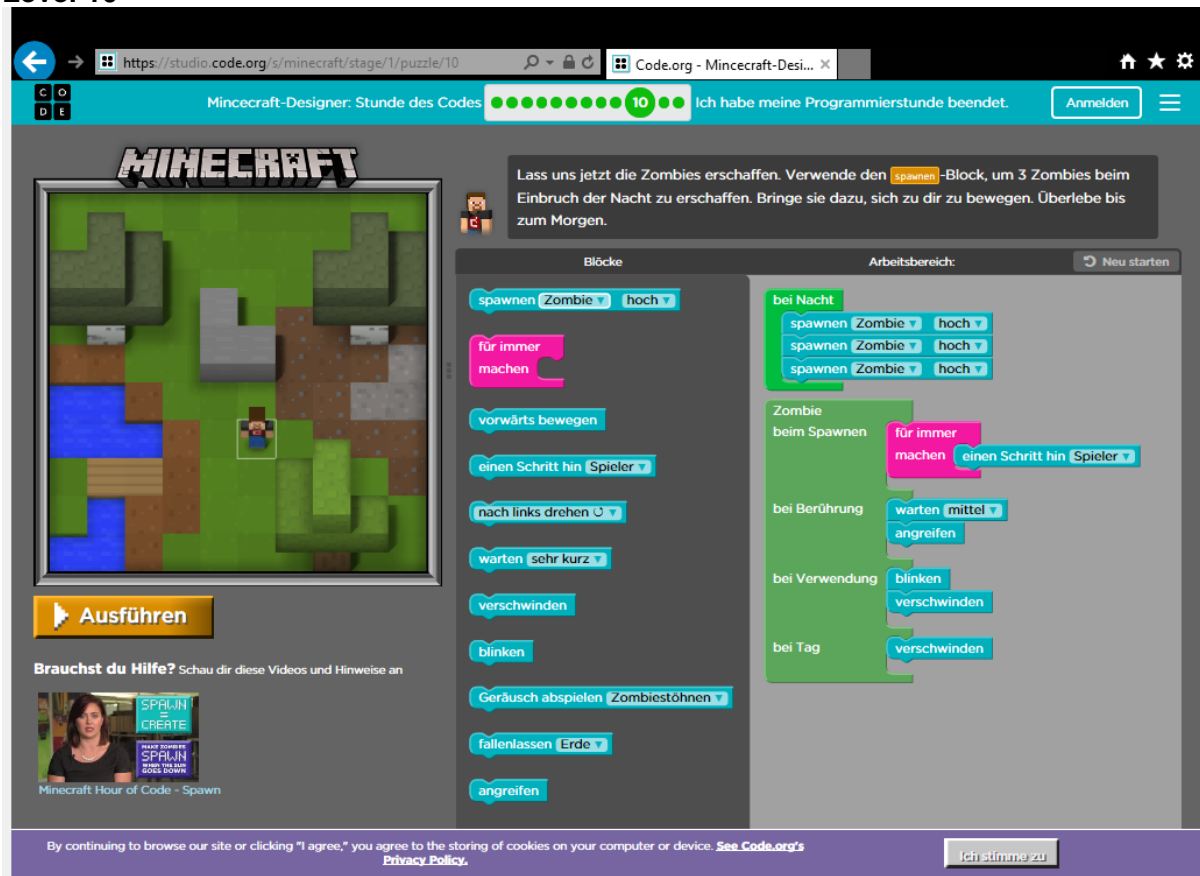
The screenshot shows the Code.org Minecraft Designer interface for Level 9. The browser address bar displays <https://studio.code.org/s/minecraft/stage/1/puzzle/9>. The top navigation bar includes the Code.org logo, the text "Minecraft-Designer: Stunde des Codes", a progress indicator with 9 green dots, and a button "Anmelden".

The main interface is divided into three sections:

- Left Panel:** A Minecraft game world preview showing a pixelated character in a landscape. Below it is a large orange button labeled "Ausführen".
- Top Right Panel:** A text box explaining the "Spawnen" (spawn) block: "„Spawnen“ heißt in Spielen, der Welt etwas hinzuzufügen. Platziere einen **spawnen**-Block unterhalb von **beim Ausführen**, um etwas beim Spielstart spawnen zu lassen."
- Bottom Right Panel:** A workspace for building code. It contains two blocks:
 - A blue "spawnen" block with dropdown menus for "Schaf" and "Mitte".
 - A green "wenn Ausführen" (when executed) block containing the "spawnen" block.

At the bottom of the interface, a purple bar contains a cookie consent message: "By continuing to browse our site or clicking 'I agree,' you agree to the storing of cookies on your computer or device. [See Code.org's Privacy Policy.](#)" and a button "Ich stimme zu".

Level 10



The screenshot shows the Code.org Minecraft Designer interface for Level 10. The top bar indicates the user is at 'https://studio.code.org/s/minecraft/stage/1/puzzle/10' and has completed the 'Stunde des Codes' (Hour of Code) challenge. The main area is divided into three sections:

- Game World:** A Minecraft-style landscape with green grass, brown dirt, and a blue body of water. A player character is visible in the center.
- Blocks:** A list of available blocks for the script, including 'spawnen' (spawn), 'für immer machen' (make forever), 'vorwärts bewegen' (move forward), 'einen Schritt hin' (move one step), 'nach links drehen' (turn left), 'warten' (wait), 'verschwinden' (disappear), 'blinken' (blink), 'Geräusch abspielen' (play sound), 'fallenlassen' (drop), and 'angreifen' (attack).
- Arbeitsbereich (Workspace):** A script editor where the user has created a sequence of events:
 - bei Nacht (when night):** A loop of 'spawnen' (spawn) with 'Zombie' selected and 'hoch' (high) as the position.
 - Zombie:** A loop of 'für immer machen' (make forever) with 'einen Schritt hin (Spieler)' (move one step towards player) as the action.
 - bei Berührung (when touched):** A loop of 'warten' (wait) with 'mittel' (medium) as the duration, followed by 'angreifen' (attack).
 - bei Verwendung (when used):** A loop of 'blinken' (blink) followed by 'verschwinden' (disappear).
 - bei Tag (when day):** A loop of 'verschwinden' (disappear).

At the bottom, there is a 'Privacy Policy' link and a button labeled 'Ich stimme zu' (I agree).

Level 11



Code.org - Minecraft-Desi... x

Minecraft-Designer: Stunde des Codes 11 Ich habe meine Programmierstunde beendet. Anmelden

MINECRAFT

Punktzahl: 0

Ausführen

In manchen Spielen werden Punkte gezählt. Spiele mit diesen Eisengolems Fangen und verwende den 1 zur Punktzahl addieren Block, um dir einen Punkt zu geben, wenn du sie gefangen hast. Fünf Punkte führen zum Sieg!

Blöcke Arbeitsbereich: Neu starten

spawnen Schaf runter

für immer machen

Hinzufügen 1 zur Punktzahl

einen Schritt hin Spieler

wegbewegen von Spieler

nach links drehen

verschwinden

Geräusch abspielen Schaf macht mäh

warten sehr kurz

Eisengolem

beim Spawnen

für immer machen

warten mittel

wegbewegen von Spieler

bei Berührung

warten sehr kurz

verschwinden

Hinzufügen 1 zur Punktzahl

bei Verwendung

verschwinden

wenn angegriffen

verschwinden

bei Tag

wegbewegen von Spieler

bei Nacht

wegbewegen von Spieler

By continuing to browse our site or clicking "I agree," you agree to the storing of cookies on your computer or device. See Code.org's Privacy Policy. Ich stimme zu

Level 12

Individuelle Lösung

Minecraft: Hero's Journey

<https://studio.code.org/s/hero/stage/1/puzzle/1>

Level 1



The screenshot displays the Code.org Minecraft: Hero's Journey Level 1 interface. The top navigation bar includes the URL <https://studio.code.org/s/hero/stage/1/puzzle/2> and a progress indicator with 10 circles, the second of which is green. The main interface is divided into three sections: a Minecraft game world on the left, a code editor in the center, and a right sidebar with instructions and a 'Weniger' button.

The Minecraft game world shows a river with a bridge and a path leading to a locked door. The code editor contains the following blocks:

- vorwärts bewegen
- nach links drehen
- nach rechts drehen
- wiederhole 2 Male machen
- wenn Ausführen
- vorwärts bewegen
- vorwärts bewegen

The right sidebar contains the following text:

Steve geht auf Abenteuer tour! Hol die Karte hinter der verschlossenen Tür rechts.

Docke Code im Arbeitsbereich an, um den Agenten auf die Druckplatte zu bewegen, damit Steve durchkann.

The bottom bar contains a privacy policy notice: "By continuing to browse our site or clicking 'I agree,' you agree to the storing of cookies on your computer or device. See Code.org's Privacy Policy." and a button labeled "Ich stimme zu".

Level 2

<https://studio.code.org/s/hero/stage/1/puzzle/1>
Code.org - Minecraft: Hero's Journey

Minecraft: Hero's Journey
1
Ich habe meine Programmierstunde beendet.
Anmelden



MINECRAFT

Steve ist im Haus gefangen. Der Agent steht jedoch zur Hilfe bereit!

Docke im Arbeitsbereich einen "vorwärts bewegen"-Block unter dem "beim Ausführen"-Block ein, um den Agenten auf die Druckplatte zu bringen. Wähle dann "Ausführen" aus und verwende die Pfeiltasten, um Steve aus dem Haus zu bewegen und die Truhe einzusammeln.

Weniger

Blöcke
Arbeitsbereich:
Neu starten
Programm anzeigen

vorwärts bewegen

wenn Ausführen

vorwärts bewegen

Ausführen

Brauchst du Hilfe? Schau dir diese Videos und Hinweise an

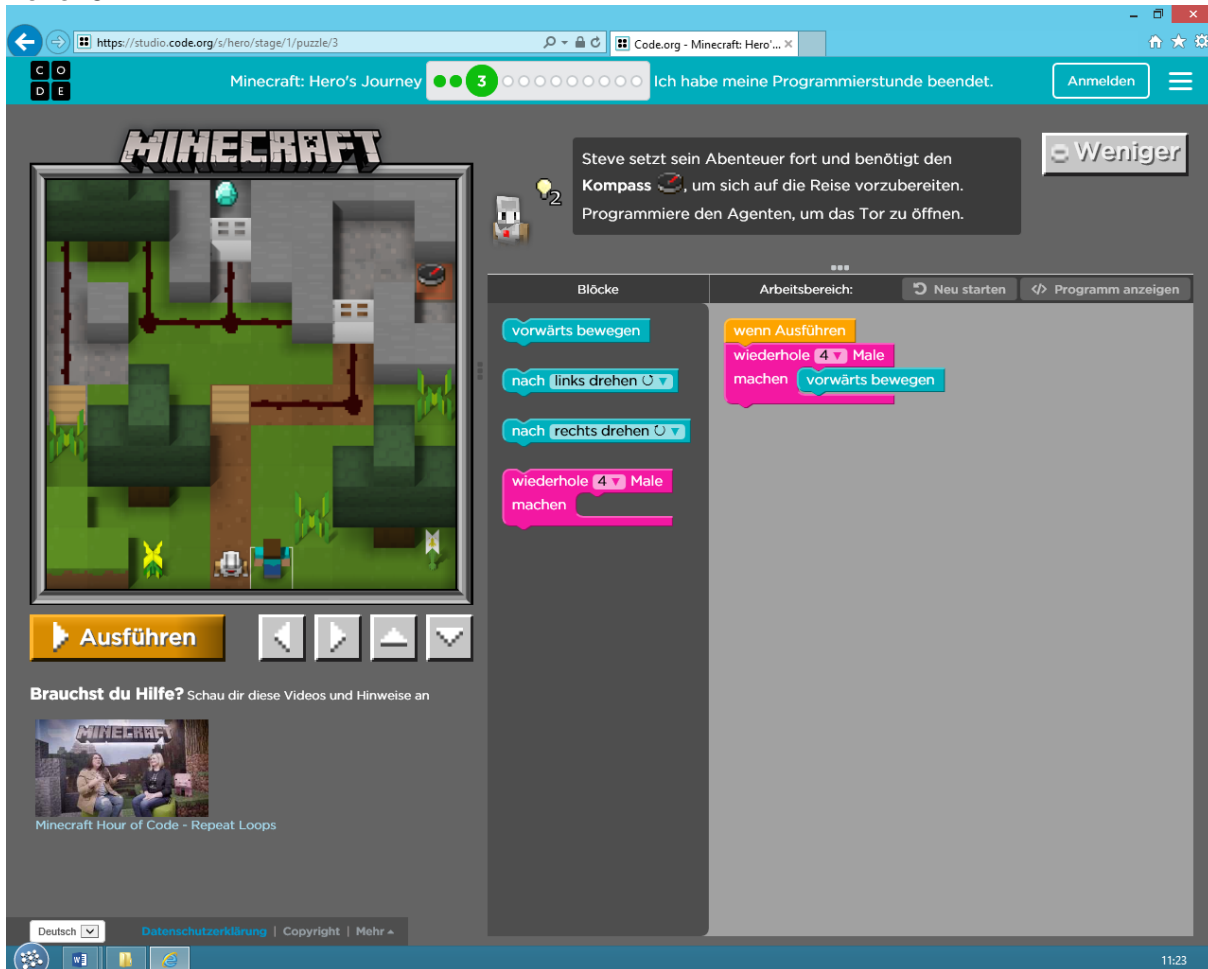


MINECRAFT
Minecraft Hour of Code - The Agent

By continuing to browse our site or clicking "I agree," you agree to the storing of cookies on your computer or device. [See Code.org's Privacy Policy.](#)

Ich stimme zu

Level 3



https://studio.code.org/s/hero/stage/1/puzzle/3

Code.org - Minecraft: Hero's Journey

Minecraft: Hero's Journey 3 Ich habe meine Programmierstunde beendet. Anmelden

Steve setzt sein Abenteuer fort und benötigt den Kompass, um sich auf die Reise vorzubereiten. Programmiere den Agenten, um das Tor zu öffnen.

Weniger

Blöcke Arbeitsbereich: Neu starten Programm anzeigen

vorwärts bewegen

nach links drehen

nach rechts drehen

wiederhole 4 Male machen

wenn Ausführen

wiederhole 4 Male machen

vorwärts bewegen

Ausführen

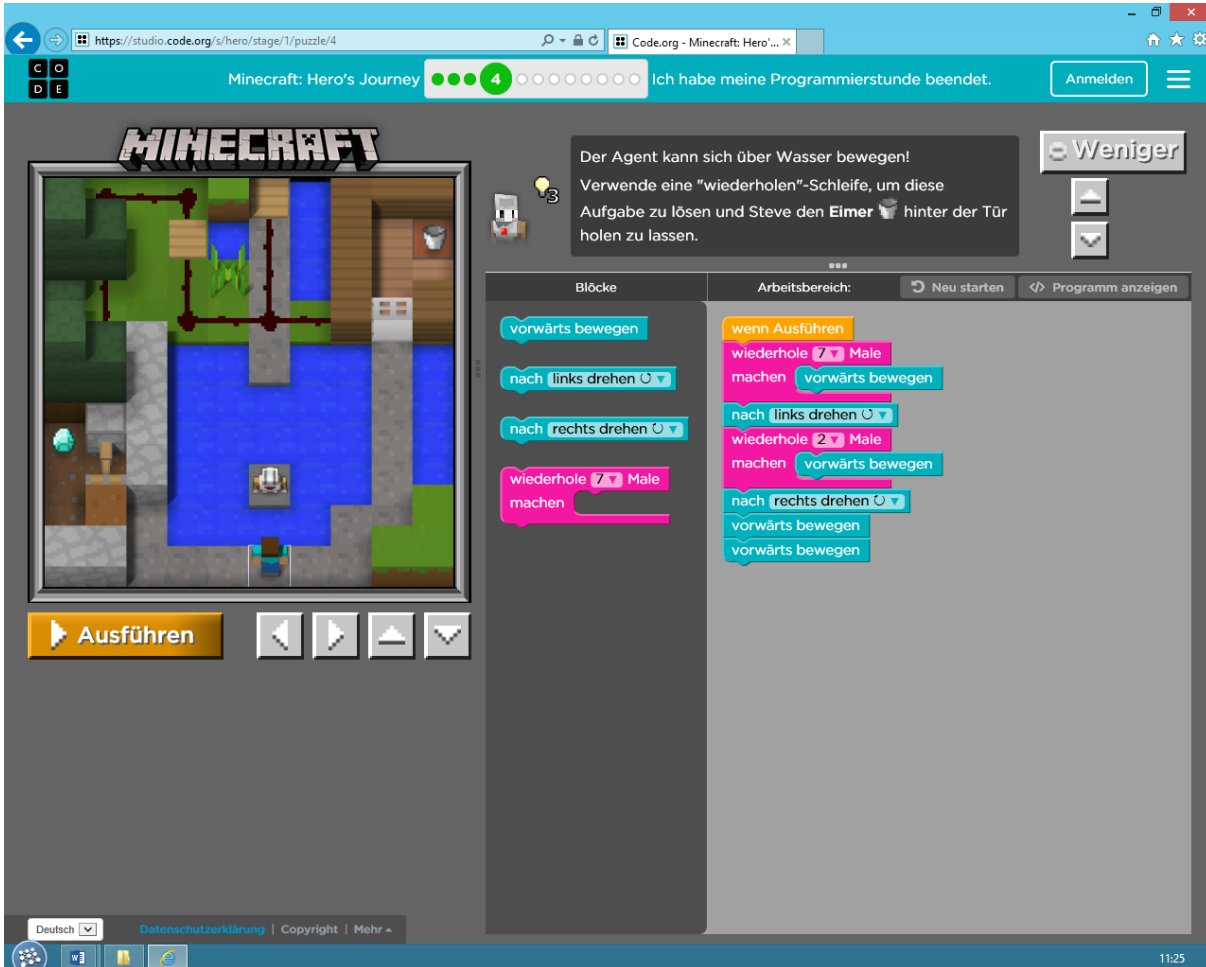
Brauchst du Hilfe? Schau dir diese Videos und Hinweise an

Minecraft Hour of Code - Repeat Loops

Deutsch Datenschutzklärung Copyright Mehr

11:23

Level 4



https://studio.code.org/s/hero/stage/1/puzzle/4

Code.org - Minecraft: Hero's Journey

Minecraft: Hero's Journey 4 Ich habe meine Programmierstunde beendet. Anmelden

MINECRAFT

Der Agent kann sich über Wasser bewegen!
Verwende eine "wiederholen"-Schleife, um diese Aufgabe zu lösen und Steve den Eimer hinter der Tür holen zu lassen.

Weniger

Blöcke Arbeitsbereich: Neu starten Programm anzeigen

vorwärts bewegen

nach links drehen

nach rechts drehen

wiederhole Male machen

wenn Ausführen

wiederhole Male machen vorwärts bewegen

nach links drehen

wiederhole Male machen vorwärts bewegen

nach rechts drehen

vorwärts bewegen

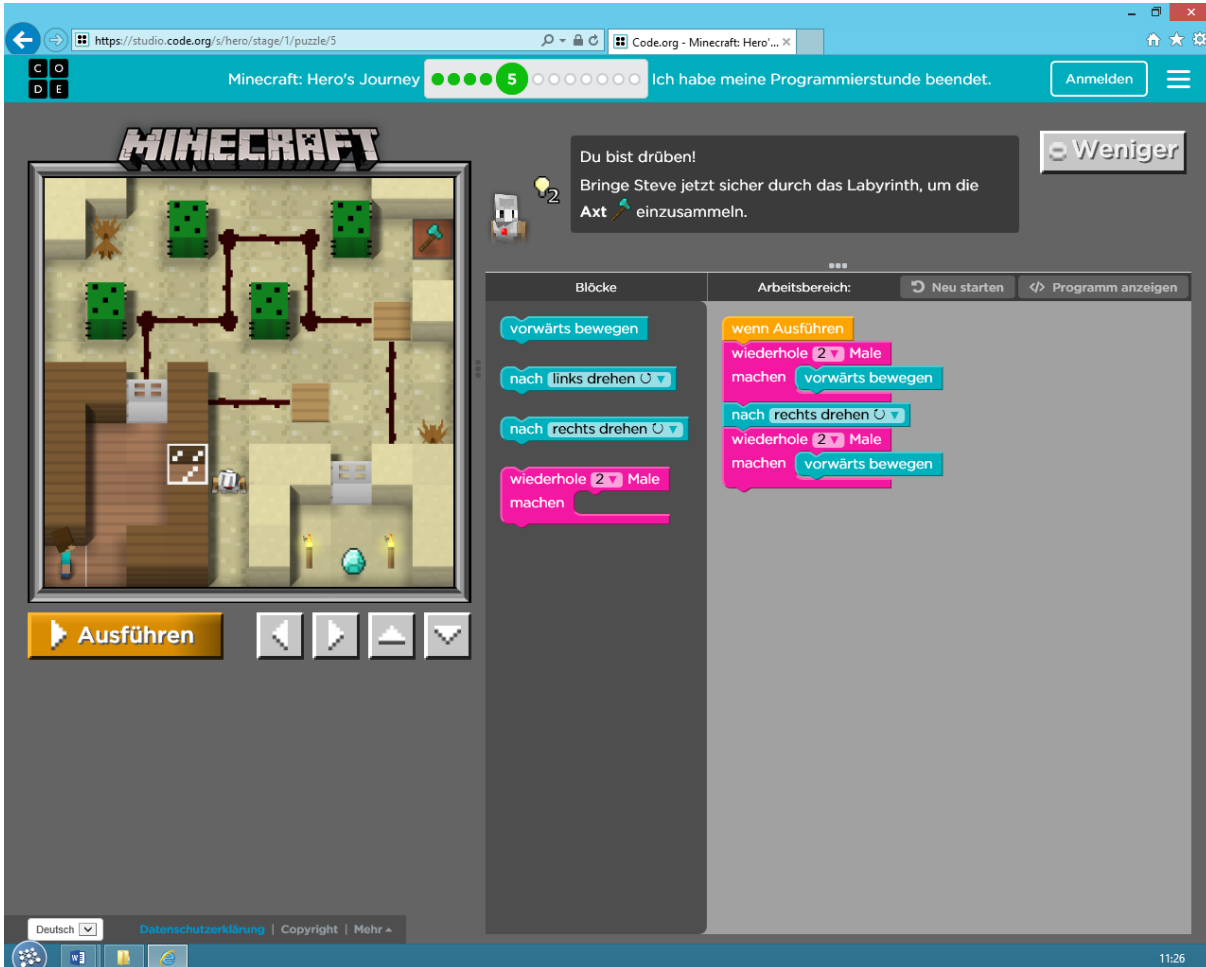
vorwärts bewegen

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

11:25

Level 5



https://studio.code.org/s/hero/stage/1/puzzle/5

Code.org - Minecraft: Hero's Journey

Minecraft: Hero's Journey 5 Ich habe meine Programmierstunde beendet. Anmelden

Du bist drüben!
Bringe Steve jetzt sicher durch das Labyrinth, um die Axt einzusammeln.

Weniger

Blöcke

Arbeitsbereich: Neu starten Programm anzeigen

vorwärts bewegen

nach links drehen

nach rechts drehen

wiederhole 2 Male machen

wenn Ausführen

wiederhole 2 Male machen vorwärts bewegen

nach rechts drehen

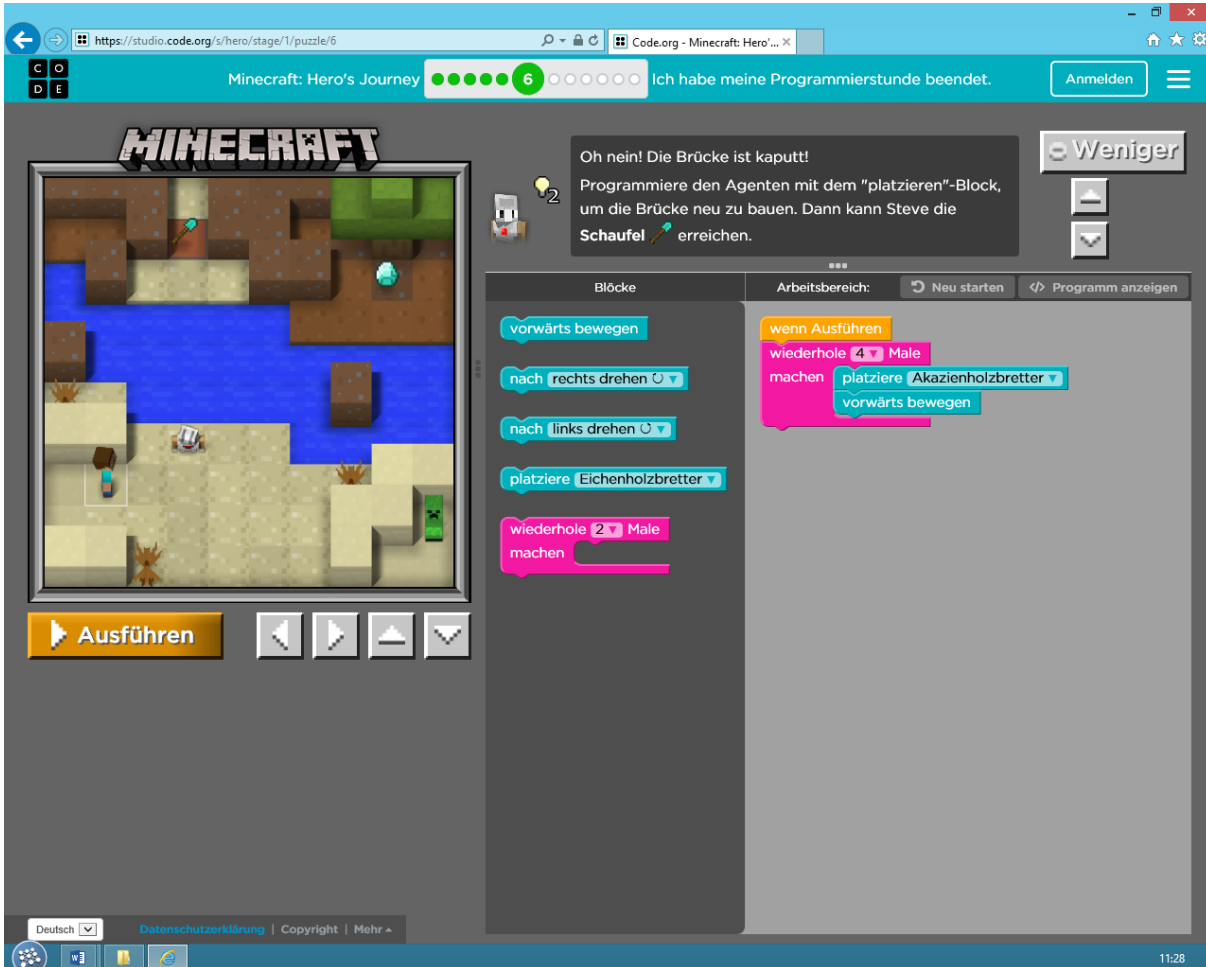
wiederhole 2 Male machen vorwärts bewegen

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

11:26

Level 6



https://studio.code.org/s/hero/stage/1/puzzle/6

Code.org - Minecraft: Hero's Journey

Minecraft: Hero's Journey

Ich habe meine Programmierstunde beendet.

Anmelden

Oh nein! Die Brücke ist kaputt!
Programmiere den Agenten mit dem "platzieren"-Block,
um die Brücke neu zu bauen. Dann kann Steve die
Schaufel erreichen.

Weniger

Blöcke

Arbeitsbereich: Neu starten Programm anzeigen

vorwärts bewegen

nach rechts drehen

nach links drehen

platziere Eichenholzbretter

wiederhole 2 Male

wenn Ausführen

wiederhole 4 Male

mach

platziere Akazienholzbretter

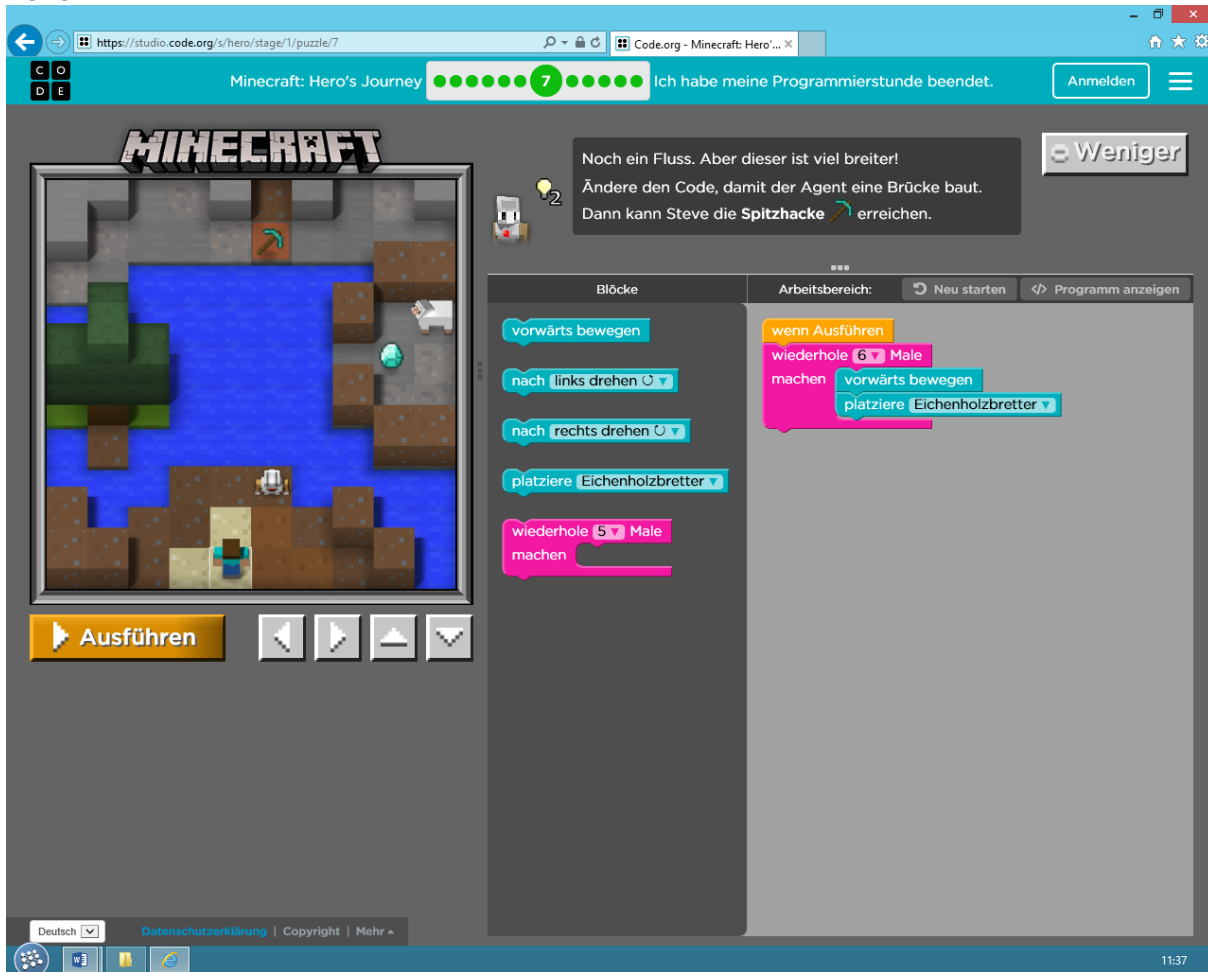
vorwärts bewegen

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

11:28

Level 7



https://studio.code.org/s/hero/stage/1/puzzle/7

Code.org - Minecraft: Hero's Journey

Minecraft: Hero's Journey 7 Ich habe meine Programmierstunde beendet. Anmelden

Weniger

Noch ein Fluss. Aber dieser ist viel breiter!
Ändere den Code, damit der Agent eine Brücke baut.
Dann kann Steve die Spitzhacke erreichen.

Blöcke

Arbeitsbereich: Neu starten Programm anzeigen

vorwärts bewegen

nach links drehen

nach rechts drehen

platziere Eichenholzbretter

wiederhole 5 Male

wenn Ausführen

wiederhole 6 Male

vorwärts bewegen

platziere Eichenholzbretter

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung | Copyright | Mehr

11:37

Level 8

https://studio.code.org/s/hero/stage/1/puzzle/8 Code.org - Minecraft: Hero's Journey

Minecraft: Hero's Journey 8 Ich habe meine Programmierstunde beendet. Anmelden

MINECRAFT

In deinem Arbeitsbereich befindet sich eine **Funktion** namens "Brücke bauen". Sie umfasst den gesamten Code, den du zum Überqueren des Flusses benötigst! Docke den kleinen, grünen Block zweimal in deinem Arbeitsbereich an, um den Weg zu reparieren und Steve

Weniger

Blöcke Arbeitsbereich: Neu starten Programm anzeigen

baue Brücke

wenn Ausführen

baue Brücke

baue Brücke

Funktion

baue Brücke

vorwärts bewegen

platziere Eichenholzbretter

vorwärts bewegen

platziere Eichenholzbretter

vorwärts bewegen

vorwärts bewegen

nach rechts drehen

Ausführen

Brauchst du Hilfe? Schau dir diese Videos und Hinweise an

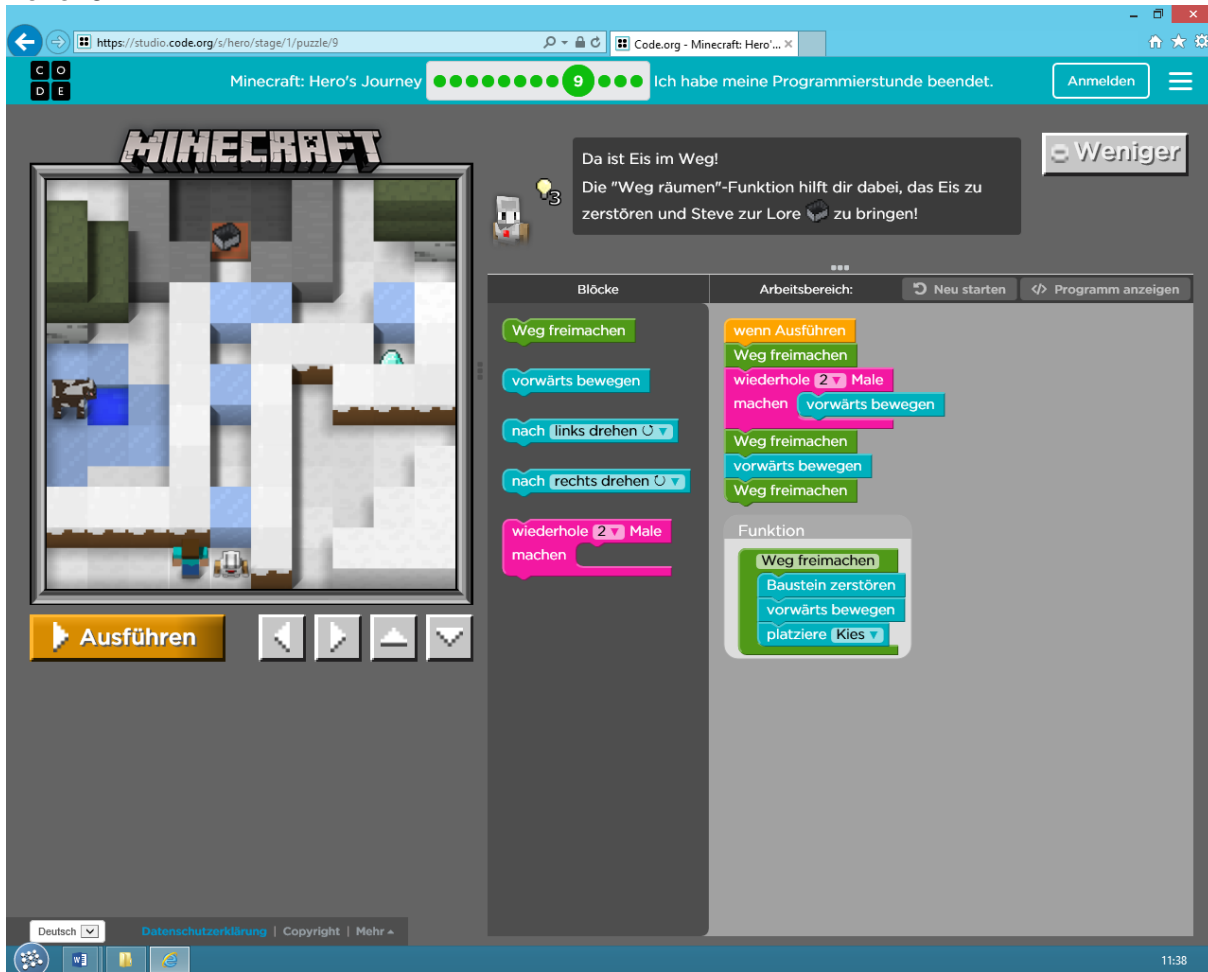
MINECRAFT

Minecraft Hour of Code - Functions

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

11:37

Level 9



https://studio.code.org/s/hero/stage/1/puzzle/9

Code.org - Minecraft: Hero's Journey

Minecraft: Hero's Journey 9 Ich habe meine Programmierstunde beendet. Anmelden

MINECRAFT

Da ist Eis im Weg!
Die "Weg räumen"-Funktion hilft dir dabei, das Eis zu zerstören und Steve zur Lore zu bringen!

Weniger

Blöcke

- Weg freimachen
- vorwärts bewegen
- nach links drehen
- nach rechts drehen
- wiederhole 2 Male

Arbeitsbereich: Neu starten Programm anzeigen

wenn Ausführen

- Weg freimachen
- wiederhole 2 Male
- vorwärts bewegen
- Weg freimachen
- vorwärts bewegen
- Weg freimachen

Funktion

- Weg freimachen
- Baustein zerstören
- vorwärts bewegen
- platziere Kies

Ausführen

Deutsch | Datenschutzklärung | Copyright | Mehr

11:38

Level 10

https://studio.code.org/s/hero/stage/1/puzzle/10

Code.org - Minecraft: Hero's Journey

Minecraft: Hero's Journey 10 Ich habe meine Programmierstunde beendet. Anmelden

MINECRAFT

Siehst du den Unterschied zwischen den beiden Funktionen im Arbeitsbereich?
Verwende die Funktionen und anderen Code aus der Werkzeugkiste, um einen Pfad für die Lore zu räumen und dann das Eisenzeug einzusammeln.

Weniger

Blöcke

- fix short path
- fix long path
- vorwärts bewegen
- rückwärts bewegen
- nach links drehen
- nach rechts drehen
- platziere Schiene
- Baustein zerstören
- wiederhole 2 Male

Arbeitsbereich:

Neu starten Programm anzeigen

wenn Ausführen

- nach links drehen
- wiederhole 2 Male
- machen vorwärts bewegen
- wiederhole 2 Male
- machen fix short path
- nach rechts drehen
- wiederhole 2 Male
- machen vorwärts bewegen
- fix long path

Funktion

- fix long path
- wiederhole 3 Male
- machen Baustein zerstören
- vorwärts bewegen
- platziere Schiene

Funktion

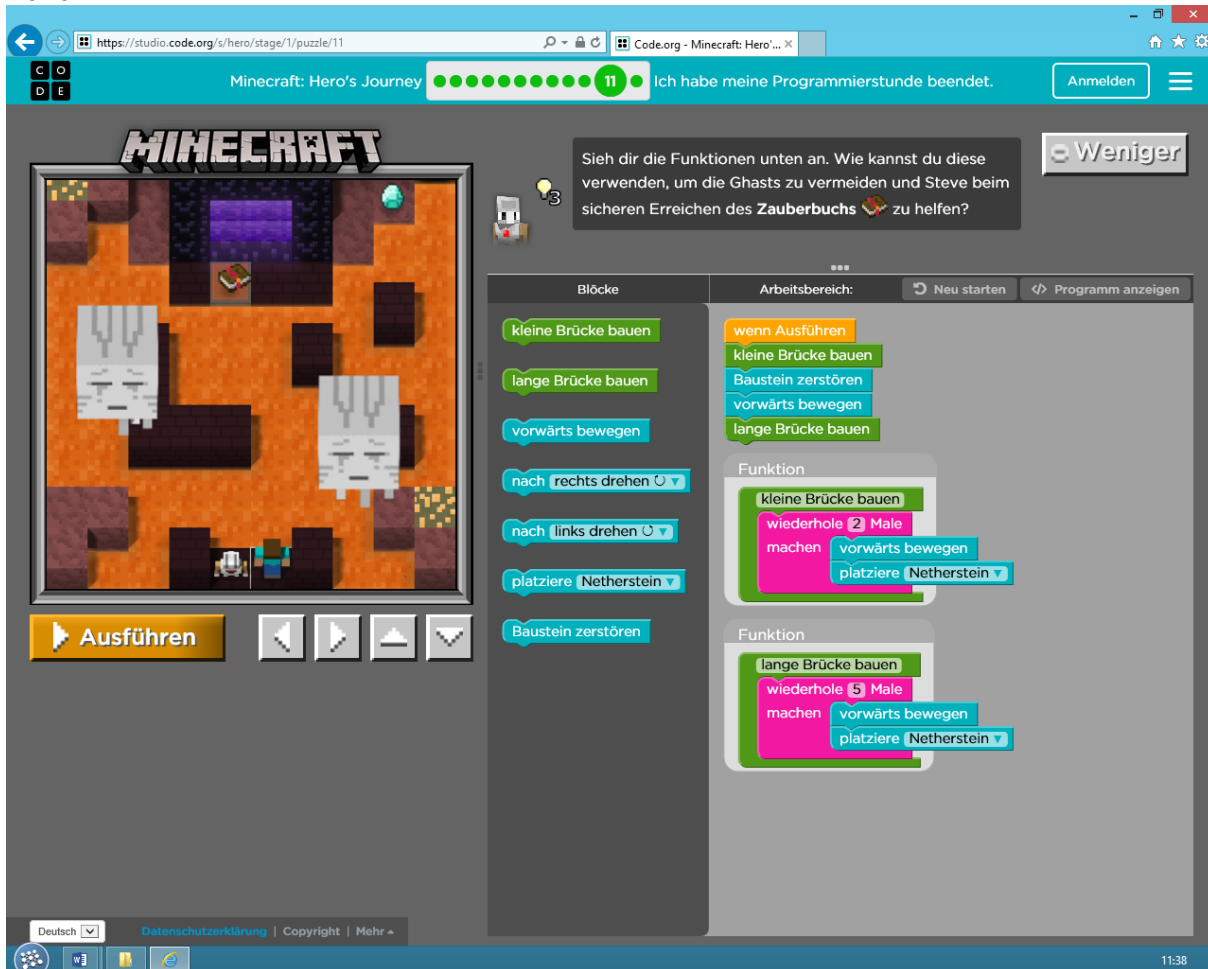
- fix short path
- wiederhole 2 Male
- machen Baustein zerstören
- vorwärts bewegen

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

11:38

Level 11



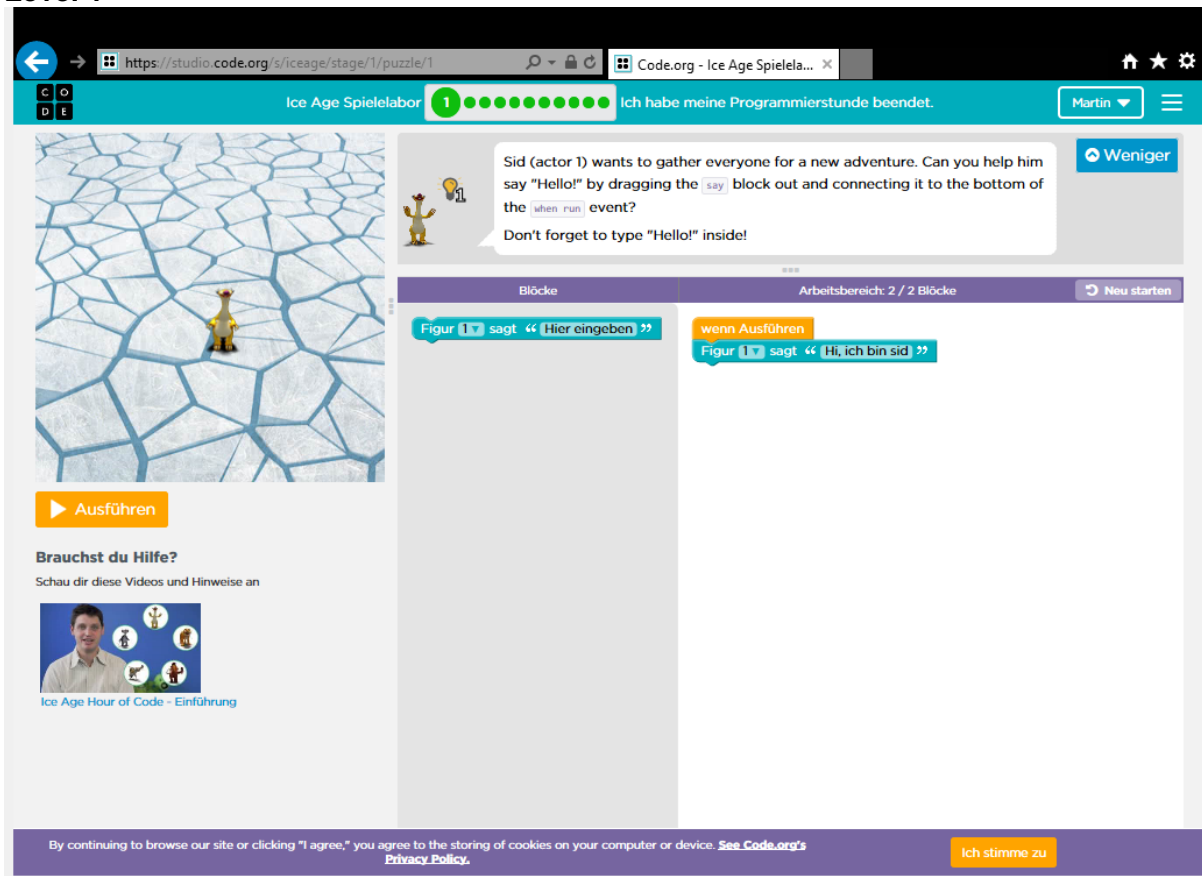
Level 12

Individuelle Lösung

Ice Age Spielelabor

<https://studio.code.org/s/iceage/stage/1/puzzle/1>

Level 1

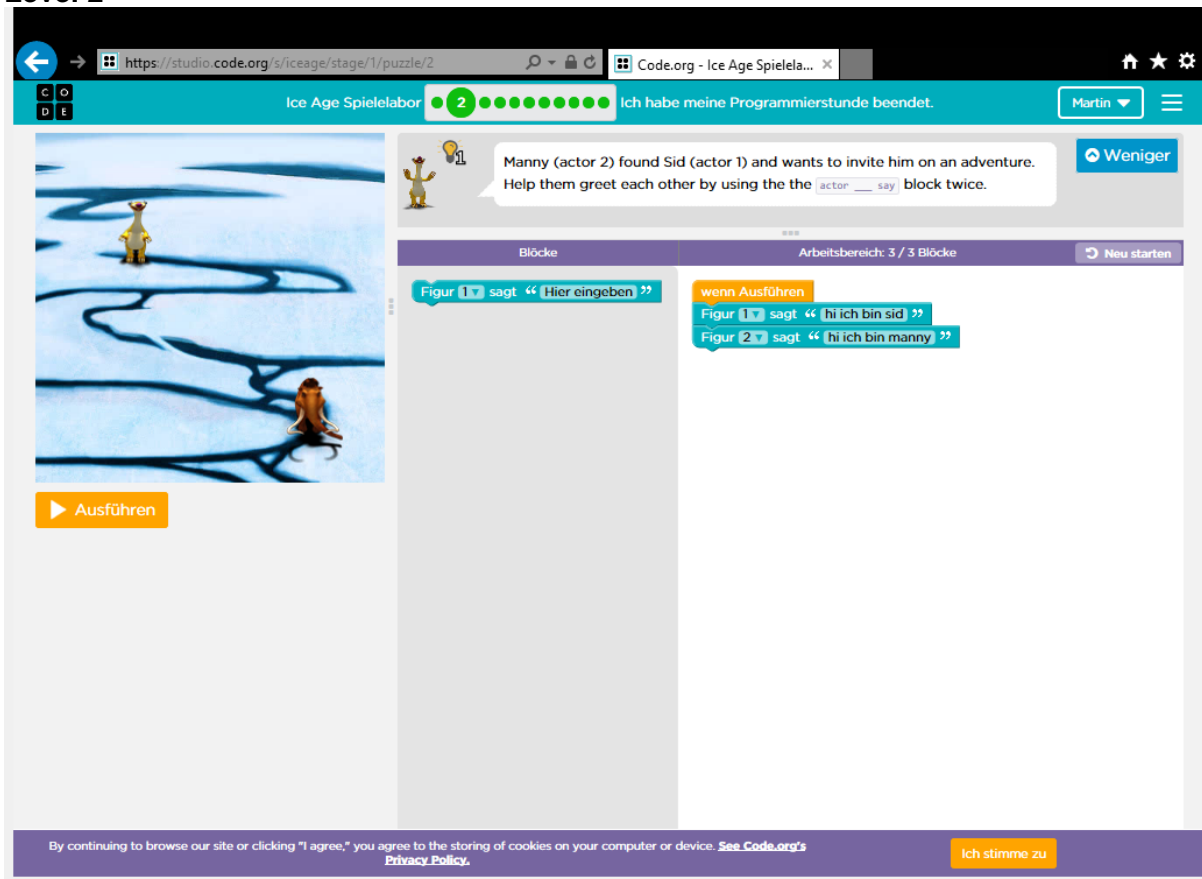


The screenshot shows the Code.org Ice Age Spielelabor Level 1 interface. At the top, the browser address bar displays <https://studio.code.org/s/iceage/stage/1/puzzle/1>. The page header includes the Code.org logo, the title "Ice Age Spielelabor", a progress indicator with 10 green dots, and a notification "Ich habe meine Programmierstunde beendet." (I finished my programming hour). The main area is divided into three sections:

- Left Panel:** A preview of the game stage showing a character (Sid) on a cracked ice surface. Below the preview is an "Ausführen" (Run) button and a "Brauchst du Hilfe?" (Need help?) section with a video thumbnail titled "Ice Age Hour of Code - Einführung".
- Top Right Panel:** A text box with a lightbulb icon containing the instruction: "Sid (actor 1) wants to gather everyone for a new adventure. Can you help him say 'Hello!' by dragging the say block out and connecting it to the bottom of the when run event? Don't forget to type 'Hello!' inside!". A "Weniger" (Less) button is next to it.
- Bottom Panel:** A workspace for building the script. It shows two blocks: "Figur 1 sagt 'Hier eingeben'" (Character 1 says "Here enter") and "wenn Ausführen" (when run). The second block is partially visible, showing "Figur 1 sagt 'Hi, ich bin sid'" (Character 1 says "Hi, I am sid").

At the bottom of the page, there is a cookie consent banner: "By continuing to browse our site or clicking 'I agree,' you agree to the storing of cookies on your computer or device. See Code.org's Privacy Policy." with an "Ich stimme zu" (I agree) button.

Level 2



The screenshot shows the Code.org 'Ice Age' game interface. The browser address bar displays `https://studio.code.org/s/iceage/stage/1/puzzle/2`. The top navigation bar includes the 'Ice Age Spielelabor' logo, a progress indicator with 10 green dots (the 2nd dot is highlighted), and a message 'Ich habe meine Programmierstunde beendet.' with a 'Martin' dropdown menu.

The main area features a game scene on the left with two characters, Manny (actor 2) and Sid (actor 1), on an icy landscape. Below the scene is an 'Ausführen' button. On the right, a puzzle instruction box states: 'Manny (actor 2) found Sid (actor 1) and wants to invite him on an adventure. Help them greet each other by using the the `actor` `say` block twice.' A 'Weniger' button is also present.

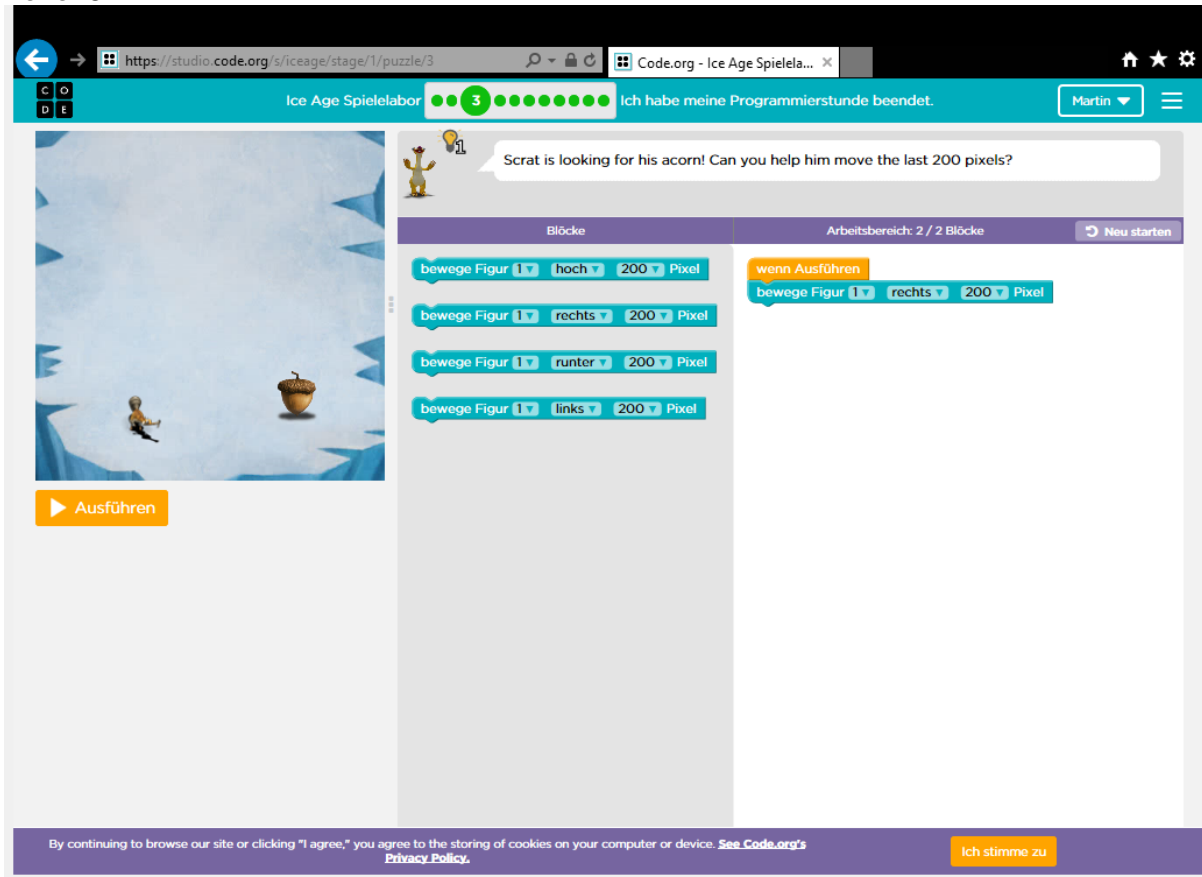
The 'Blöcke' (Blocks) panel on the right shows the following code blocks:

```
weird Ausführung
Figur 1 sagt "hi ich bin sid"
Figur 2 sagt "hi ich bin manny"
```

The 'Arbeitsbereich: 3 / 3 Blöcke' (Workspace: 3 / 3 Blocks) panel shows the blocks being used. A 'Neu starten' (Restart) button is visible.

At the bottom, a purple banner contains a cookie consent message: 'By continuing to browse our site or clicking "I agree," you agree to the storing of cookies on your computer or device. [See Code.org's Privacy Policy.](#)' with an 'Ich stimme zu' (I agree) button.

Level 3



Ice Age Spielelabor 3 Ich habe meine Programmierstunde beendet. Martin

Scrat is looking for his acorn! Can you help him move the last 200 pixels?

Arbeitsbereich: 2 / 2 Blöcke Neu starten

Blöcke

- bewege Figur 1 hoch 200 Pixel
- bewege Figur 1 rechts 200 Pixel
- bewege Figur 1 runter 200 Pixel
- bewege Figur 1 links 200 Pixel

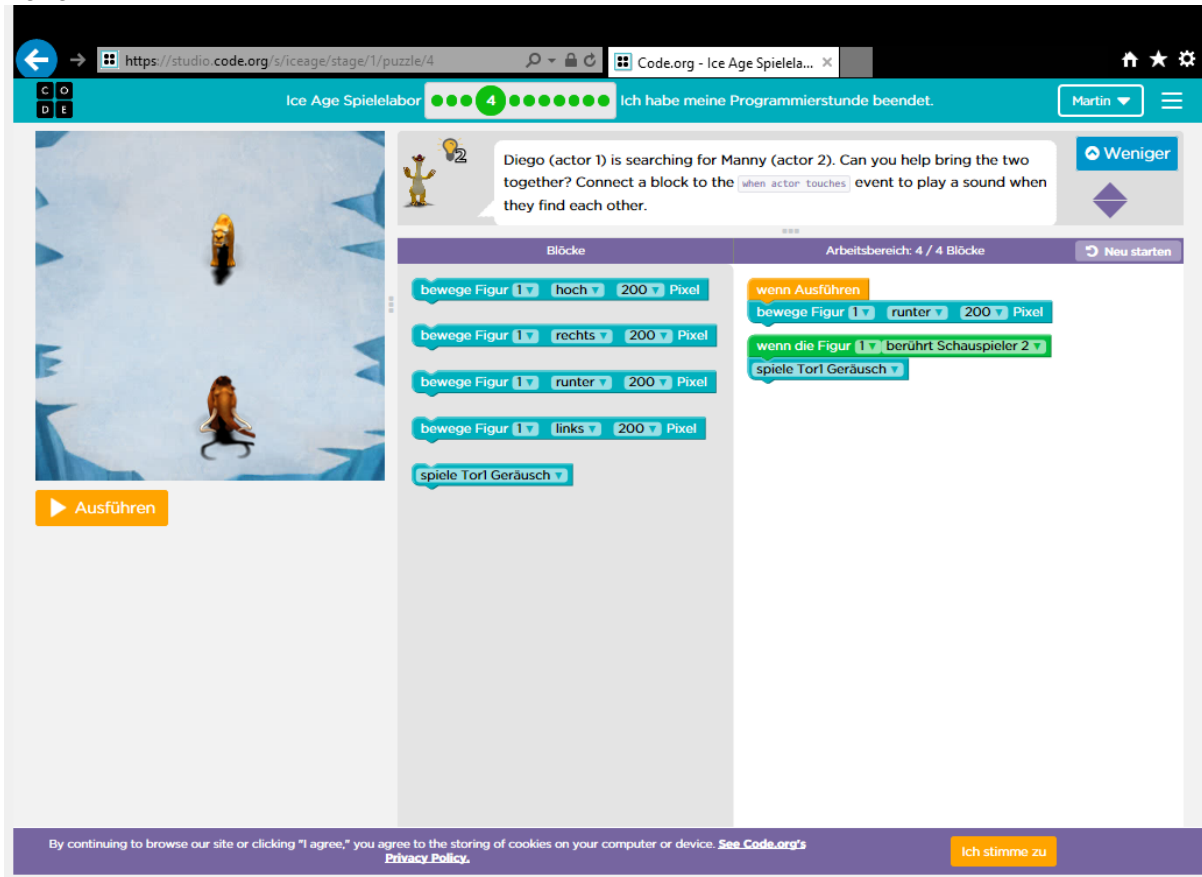
wenn Ausführen

- bewege Figur 1 rechts 200 Pixel

Ausführen

By continuing to browse our site or clicking "I agree," you agree to the storing of cookies on your computer or device. [See Code.org's Privacy Policy.](#) Ich stimme zu

Level 4



The screenshot shows the Code.org Ice Age game interface for Level 4. The browser address bar displays `https://studio.code.org/s/iceage/stage/1/puzzle/4`. The page title is "Code.org - Ice Age Spielela...". The interface includes a "C O D E" logo, the text "Ice Age Spiel Labor", a progress indicator with 4 green dots, and a message "Ich habe meine Programmierstunde beendet." (I finished my programming hour). A user profile "Martin" is visible.

The game canvas on the left shows two characters, Diego (actor 1) and Manny (actor 2), on an icy background. A "Weniger" (Less) button is on the right. A text box explains the task: "Diego (actor 1) is searching for Manny (actor 2). Can you help bring the two together? Connect a block to the `when actor touches` event to play a sound when they find each other."

The block palette on the right shows the following blocks:

- `bewege Figur 1` `hoch` `200` `Pixel`
- `bewege Figur 1` `rechts` `200` `Pixel`
- `bewege Figur 1` `runter` `200` `Pixel`
- `bewege Figur 1` `links` `200` `Pixel`
- `spiele Tor! Geräusch`

The script area on the right shows the following code:

```

wenn Ausführen
  bewege Figur 1 runter 200 Pixel
  wenn die Figur 1 berührt Schauspieler 2
    spiele Tor! Geräusch
  
```

At the bottom, there is a cookie consent banner: "By continuing to browse our site or clicking 'I agree,' you agree to the storing of cookies on your computer or device. [See Code.org's Privacy Policy.](#) Ich stimme zu".

Level 5

Code.org - Ice Age Spielelabor

Ich habe meine Programmierstunde beendet.

Martin

Weniger

The `repeat forever` block allows you to run code continuously. Can you put blocks inside of it to help Granny get some exercise by moving left and right repeatedly?

Blöcke

Arbeitsbereich: 3 / 3 Blöcke

Neu starten

bewege Figur 1 `hoch` 400 Pixel

bewege Figur 1 `rechts` 400 Pixel

bewege Figur 1 `runter` 400 Pixel

bewege Figur 1 `links` 400 Pixel

ewig wiederholen machen

bewege Figur 1 `rechts` 400 Pixel

bewege Figur 1 `links` 400 Pixel

Ausführen

Brauchst du Hilfe?


Schau dir diese Videos und Hinweise an

Ice Age Hour of Code - "wiederholen"-Anweisungen




By continuing to browse our site or clicking "I agree," you agree to the storing of cookies on your computer or device. [See Code.org's Privacy Policy.](#)




Ich stimme zu

Level 6


<https://studio.code.org/s/iceage/stage/1/puzzle/6>

Code.org - Ice Age Spielela...






Ice Age Spiel Labor

6

Ich habe meine Programmierstunde beendet.

Martin



Can you help Sid call for his friends when you click on him? Once you're done, press "Run" to play. Click on Sid to see your code work!

Weniger

Blöcke

Arbeitsbereich: 2 / 3 Blöcke

Neu starten

Figur 1 sagt "Hier eingeben"


wenn die Figur 1 angeklickt wird

Figur 1 sagt "Hey Leute, wo seid ihr?"

Ausführen

Brauchst du Hilfe?

Schau dir diese Videos und Hinweise an

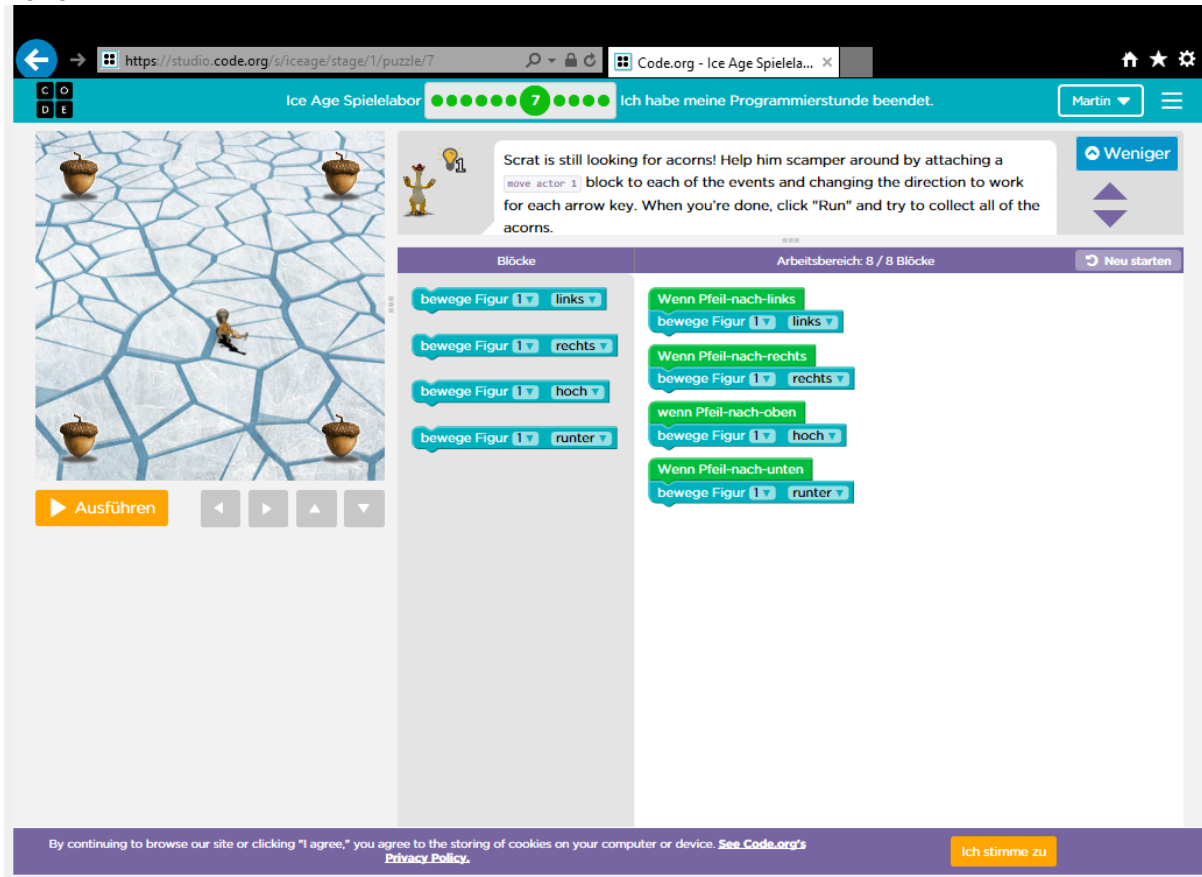


Ice Age Hour of Code - Ereignisse

By continuing to browse our site or clicking "I agree," you agree to the storing of cookies on your computer or device. [See Code.org's Privacy Policy.](#)

Ich stimme zu

Level 7



The screenshot shows the Code.org Ice Age game interface for Level 7. The top bar indicates the user is logged in as 'Martin' and has completed their programming hour. The game stage shows a character on a frozen lake with four acorns. The programming area on the right contains the following code:

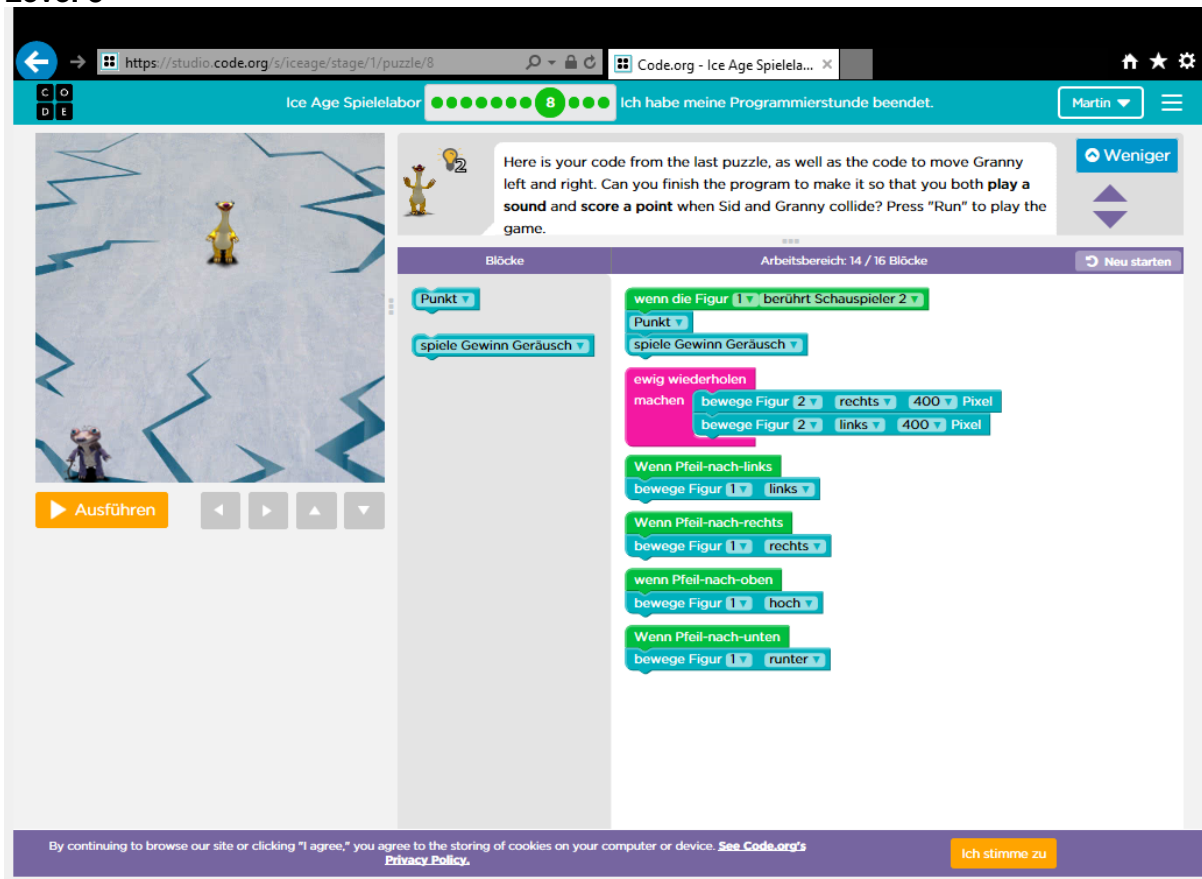
```

    1. bewege Figur 1 links
    2. bewege Figur 1 rechts
    3. bewege Figur 1 hoch
    4. bewege Figur 1 runter

    5. Wenn Pfeil-nach-links
       bewege Figur 1 links
    6. Wenn Pfeil-nach-rechts
       bewege Figur 1 rechts
    7. wenn Pfeil-nach-oben
       bewege Figur 1 hoch
    8. Wenn Pfeil-nach-unten
       bewege Figur 1 runter
  
```

The hint box states: "Scratch is still looking for acorns! Help him scamper around by attaching a 'move actor 1' block to each of the events and changing the direction to work for each arrow key. When you're done, click 'Run' and try to collect all of the acorns."

Level 8



The screenshot shows the Code.org Ice Age Spiel Labor interface for Level 8. The browser address bar displays `https://studio.code.org/s/iceage/stage/1/puzzle/8`. The top navigation bar includes the 'Ice Age Spiel Labor' title, a progress indicator with 8 green dots, and a message 'Ich habe meine Programmierstunde beendet.' (I finished my programming hour).

The main workspace is divided into three sections:

- Stage View:** On the left, a game stage with a blue and white jagged background. It features two characters: a yellow dog-like character (Granny) and a small brown character (Sid). Below the stage is an 'Ausführen' (Run) button and four directional arrow buttons.
- Instructions:** A text box on the right states: 'Here is your code from the last puzzle, as well as the code to move Granny left and right. Can you finish the program to make it so that you both **play a sound** and **score a point** when Sid and Granny collide? Press "Run" to play the game.'
- Scripting Area:** On the right, a block-based programming interface with a 'Blöcke' (Blocks) palette on the left and a workspace on the right. The workspace contains the following code blocks:
 - when green flag clicked** block containing:
 - Punkt** block (score)
 - spiele Gewinn Geräusch** block (play sound)
 - ewig wiederholen** (forever loop) block containing:
 - machen** (do) block containing:
 - bewege Figur 2** **rechts** **400** **Pixel** block
 - bewege Figur 2** **links** **400** **Pixel** block
 - Wenn Pfeil-nach-links** block containing: **bewege Figur 1** **links** block.
 - Wenn Pfeil-nach-rechts** block containing: **bewege Figur 1** **rechts** block.
 - Wenn Pfeil-nach-oben** block containing: **bewege Figur 1** **hoch** block.
 - Wenn Pfeil-nach-unten** block containing: **bewege Figur 1** **runter** block.

The bottom of the interface features a purple bar with a cookie consent message: 'By continuing to browse our site or clicking "I agree," you agree to the storing of cookies on your computer or device. See Code.org's Privacy Policy.' and an 'Ich stimme zu' (I agree) button.

Level 9

Code.org - Ice Age Spielelabor

Ich habe meine Programmierstunde beendet.

Martin

Weniger

Everyone needs to move faster because an ice storm is coming! Change the scene to an icy background and set Sid's (actor 1) speed to fast. Press "Run" and move Sid to Diego to warn him.

Blöcke

Arbeitsbereich:

Neu starten

setze Figur 1 schnelle Geschwindigkeit

Eis 5 Hintergrund setzen

bewege Figur 2 hoch 400 Pixel

Figur 1 sagt "Hier eingeben"

spiele alternatives Gewinn Geräusch

Punkt

wenn Ausführen

Eis 5 Hintergrund setzen

setze Figur 1 schnelle Geschwindigkeit

ewig wiederholen

machen

bewege Figur 2 hoch 400 Pixel

bewege Figur 2 runter 400 Pixel

wenn die Figur 1 berührt Schauspieler 2

spiele alternatives Gewinn Geräusch

Figur 1 sagt "Ice Storm!"

Wenn Pfeil-nach-links

bewege Figur 1 links

Wenn Pfeil-nach-rechts

bewege Figur 1 rechts

wenn Pfeil-nach-oben

bewege Figur 1 hoch

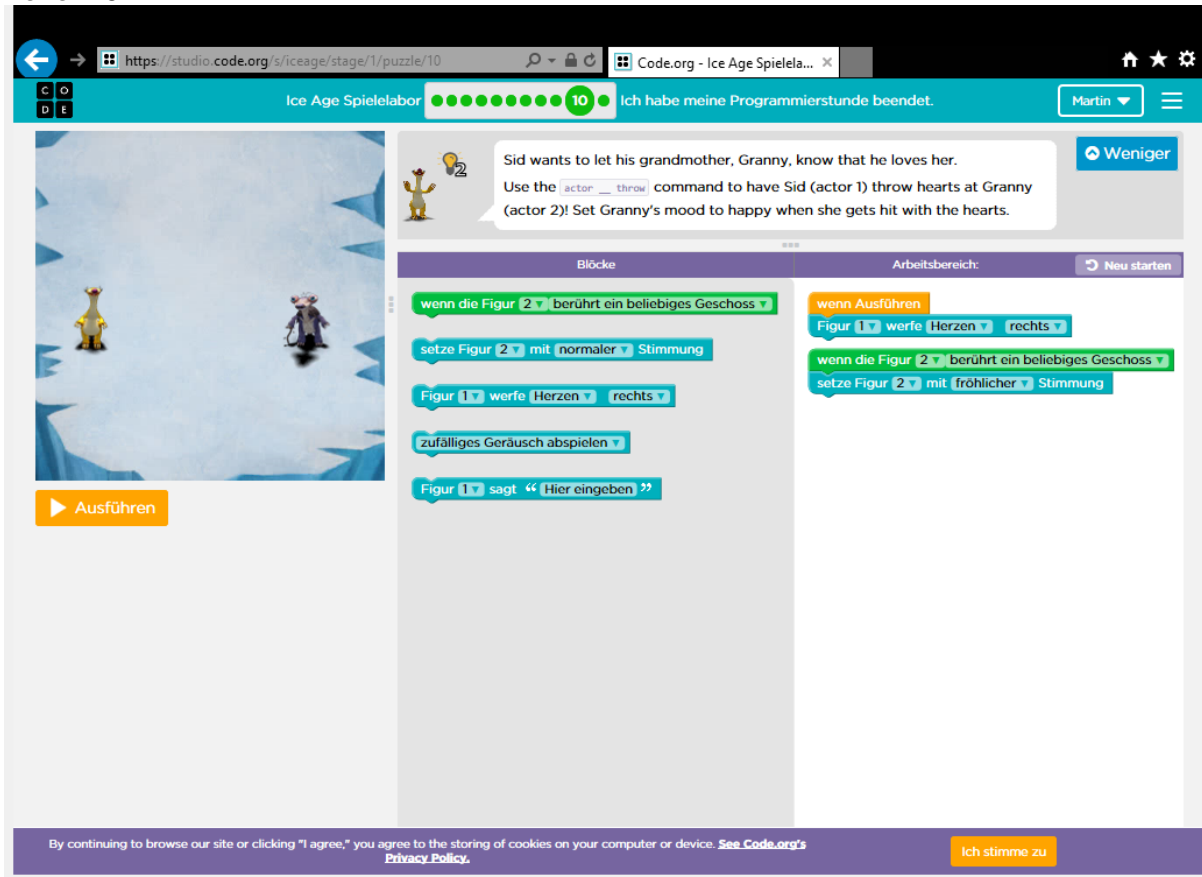
Wenn Pfeil-nach-unten

bewege Figur 1 runter

Ausführen

By continuing to browse our site or clicking "I agree," you agree to the storing of cookies on your computer or device. [See Code.org's Privacy Policy.](#)

Ich stimme zu

Level 10

The screenshot shows the Code.org interface for the Ice Age game, Level 10. The browser address bar displays <https://studio.code.org/s/iceage/stage/1/puzzle/10>. The top navigation bar includes the Code.org logo, the text "Ice Age Spielabor", a progress indicator with 10 green dots, and a message "Ich habe meine Programmierstunde beendet." (I finished my programming hour). The user's name "Martin" is visible in the top right.

The main workspace is divided into three sections:

- Stage:** A 3D environment showing two characters, Sid (a yellow mammoth) and Granny (a purple mammoth), on a snowy landscape. A blue "Ausführen" (Run) button is located at the bottom left of the stage.
- Blocks:** A list of code blocks on the left side of the workspace. The blocks are:
 - when the figure 2 touches any object
 - set figure 2's mood to normal
 - figure 1 throw hearts right
 - play random sound
 - figure 1 say "Hier eingeben"
- Arbeitsbereich (Workspace):** A list of code blocks on the right side of the workspace. The blocks are:
 - when executed
 - figure 1 throw hearts right
 - when the figure 2 touches any object
 - set figure 2's mood to happy

A hint box at the top right of the workspace contains the following text: "Sid wants to let his grandmother, Granny, know that he loves her. Use the actor _ throw command to have Sid (actor 1) throw hearts at Granny (actor 2)! Set Granny's mood to happy when she gets hit with the hearts." A "Weniger" (Less) button is next to the hint.

At the bottom of the interface, there is a cookie consent banner with the text: "By continuing to browse our site or clicking 'I agree,' you agree to the storing of cookies on your computer or device. See Code.org's Privacy Policy." and a button labeled "Ich stimme zu" (I agree).

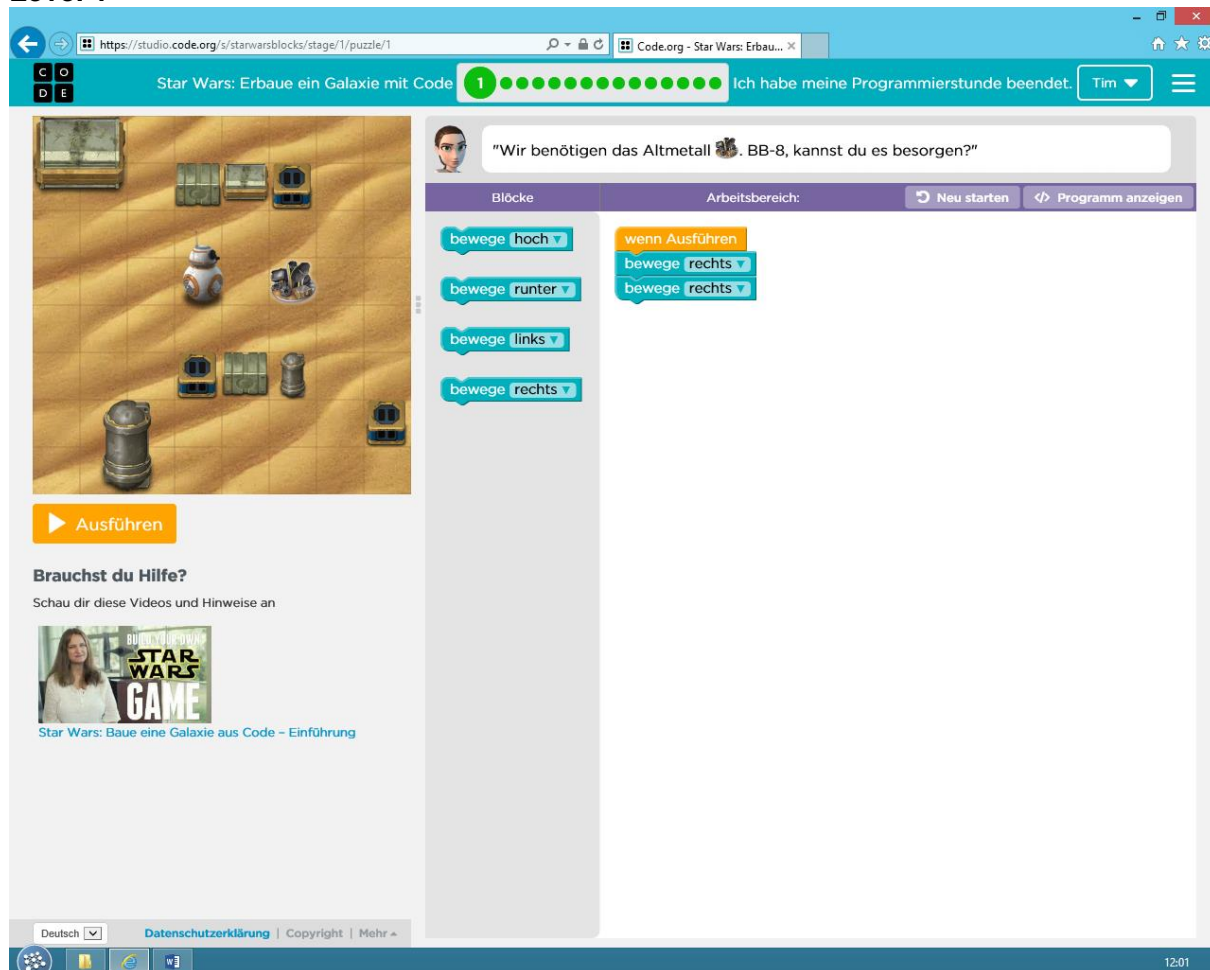
Level 11

Individuelle Lösung

Star Wars: Erbaue ein Galaxie mit Code

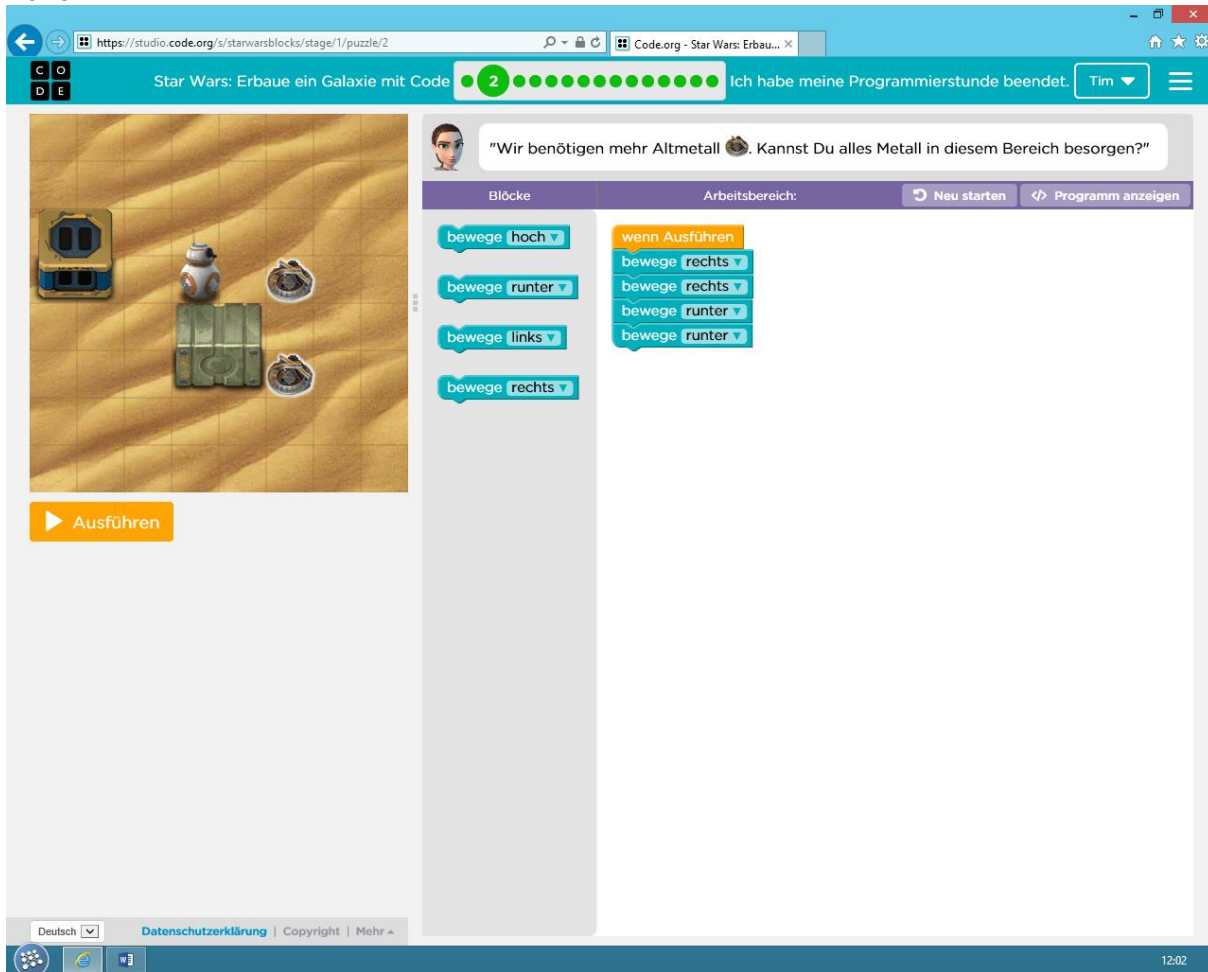
<https://studio.code.org/s/starwarsblocks/stage/1/puzzle/1>

Level 1



The screenshot shows the Code.org interface for the "Star Wars: Erbaue ein Galaxie mit Code" Level 1 puzzle. The browser address bar shows the URL: <https://studio.code.org/s/starwarsblocks/stage/1/puzzle/1>. The page title is "Star Wars: Erbaue ein Galaxie mit Code". A progress bar shows 10 green dots, with the first one highlighted. A message says "Ich habe meine Programmierstunde beendet." with a "Tim" button. The main area features a Star Wars-themed puzzle environment with BB-8 and other characters. A chat bubble from BB-8 says: "Wir benötigen das Altmittel BB-8, kannst du es besorgen?". The "Blöcke" (Blocks) area contains a script: "bewege hoch", "bewege runter", "bewege links", and "bewege rechts". The "Arbeitsbereich" (Workspace) area contains a "wenn Ausführen" (when executed) block followed by "bewege rechts" and "bewege rechts". A "Neu starten" (Restart) button and a "Programm anzeigen" (Show Program) button are also present. A "Deutsch" language dropdown and a "Datenschutzerklärung" (Privacy Policy) link are at the bottom left. The bottom right shows the time "12:01".

Level 2



The screenshot shows the Code.org interface for the puzzle "Star Wars: Erbaue ein Galaxie mit Code" (Level 2). The puzzle is set on a desert-like background with sand dunes. The main area contains several Star Wars characters and objects: a droid, a BB-8 droid, a green box, and two circular objects. The interface includes a "Blöcke" (Blocks) panel on the left and an "Arbeitsbereich" (Workspace) on the right. The workspace shows a script starting with a "wenn Ausführen" (When Green Flag Clicked) event, followed by a sequence of "bewege" (move) blocks: "bewege rechts" (move right), "bewege rechts" (move right), "bewege runter" (move down), and "bewege runter" (move down). The "bewege links" (move left) block is also visible in the blocks panel. The interface also features a "Neu starten" (Restart) button and a "Programm anzeigen" (Show Program) button. The bottom of the screen shows a language selector set to "Deutsch" and a timestamp of "12:02".

Level 3

https://studio.code.org/s/starwarsblocks/stage/1/puzzle/3

Star Wars: Erbaue ein Galaxie mit Code 3 Ich habe meine Programmierstunde beendet. Tim

"Beeil' dich, BB-8!"

Blöcke Arbeitsbereich: Neu starten Programm anzeigen

bewege hoch
bewege runter
bewege links
bewege rechts

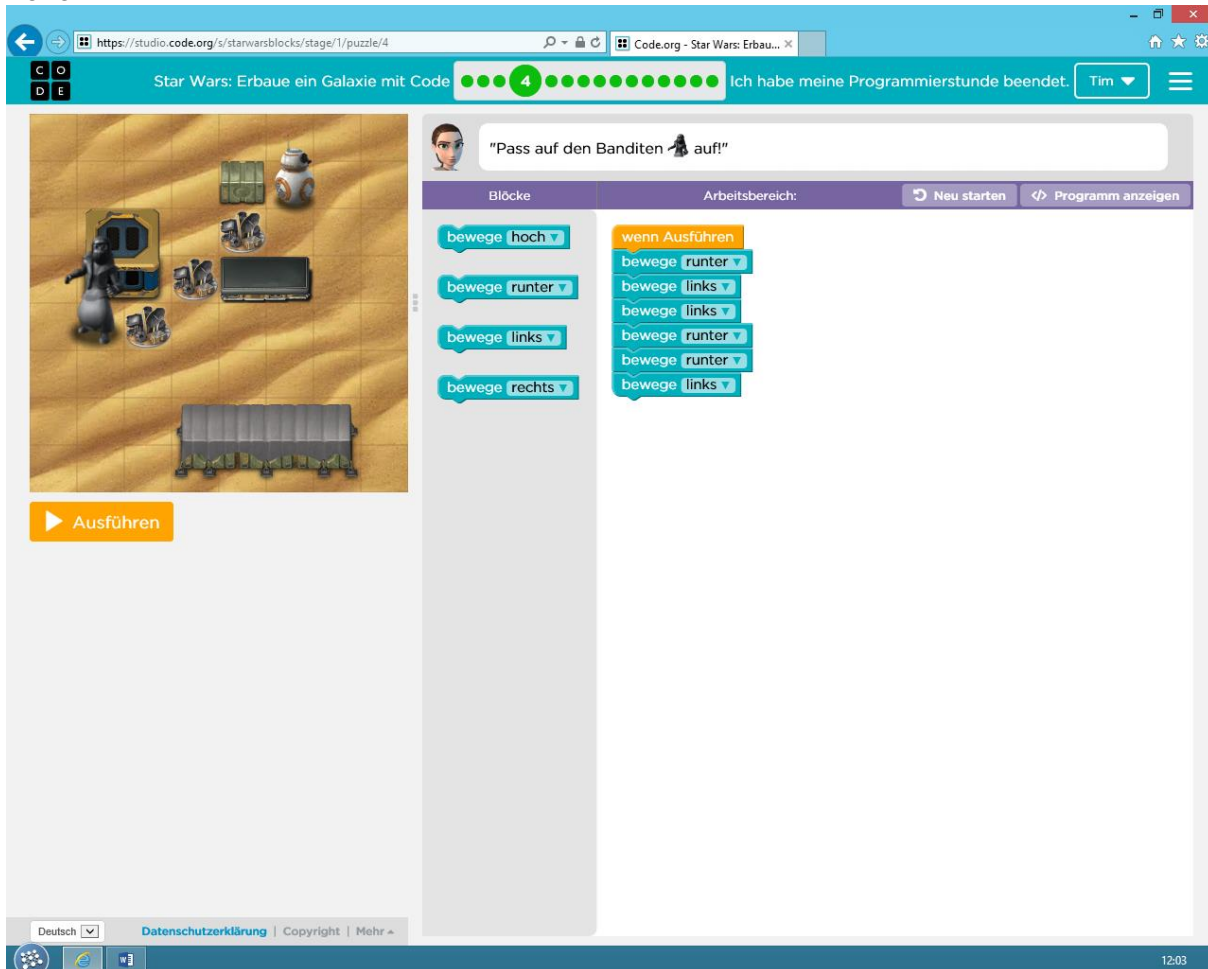
wenn Ausführen
bewege rechts
bewege rechts
bewege links
bewege hoch

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

12:02

Level 4



The screenshot shows the Code.org interface for the "Star Wars: Erbaue ein Galaxie mit Code" Level 4 puzzle. The browser address bar shows the URL: <https://studio.code.org/s/starwarsblocks/stage/1/puzzle/4>. The top navigation bar includes the Code.org logo, the puzzle title, a progress indicator with 12 green dots (the 4th dot is highlighted), and a message: "Ich habe meine Programmierstunde beendet." with a "Tim" dropdown menu.

The main workspace is divided into three sections:

- Stage:** A desert landscape with a Jawa, a droid, a speeder, and a large building. An "Ausführen" button is located below the stage.
- Blocks:** A list of movement blocks: "bewege hoch", "bewege runter", "bewege links", and "bewege rechts".
- Arbeitsbereich:** A workspace for building a script. It contains a "wenn Ausführen" block followed by a sequence of movement blocks: "bewege runter", "bewege links", "bewege links", "bewege runter", "bewege runter", and "bewege links".

At the bottom of the interface, there is a language selector set to "Deutsch", a "Datenschutzerklärung" link, and a "Copyright" link. The bottom right corner shows the time "12:03".

Level 5

https://studio.code.org/s/starwarsblocks/stage/1/puzzle/5

Star Wars: Erbaue ein Galaxie mit Code 5 Ich habe meine Programmierstunde beendet. Tim

"Jetzt kommt's auf dich an, BB-8!"

Blöcke Arbeitsbereich: Neu starten Programm anzeigen

bewege hoch
bewege runter
bewege links
bewege rechts

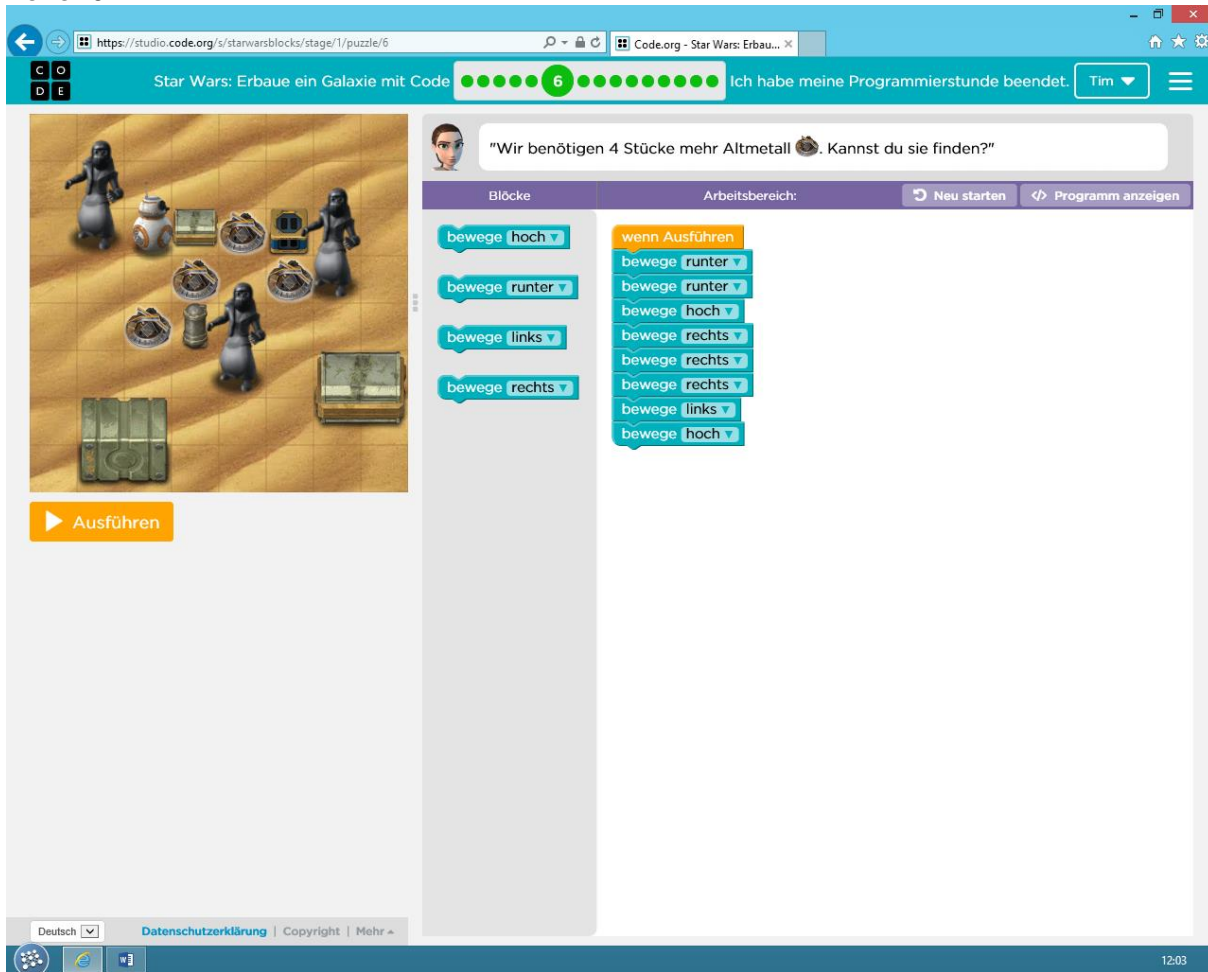
wenn Ausführen
bewege rechts
bewege rechts
bewege runter
bewege runter
bewege runter
bewege links

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

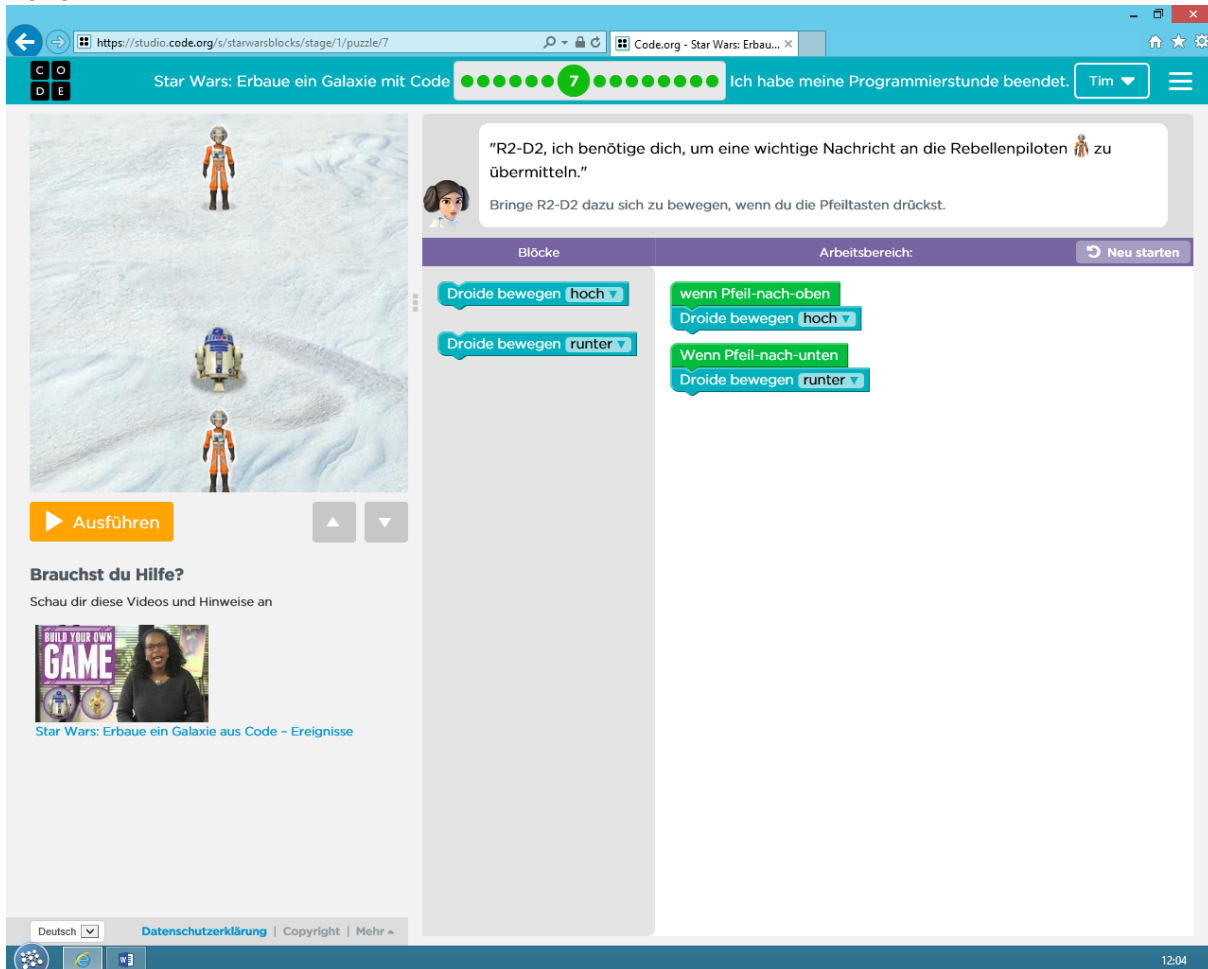
12:03

Level 6



The screenshot shows the Code.org interface for the puzzle "Star Wars: Erbaue ein Galaxie mit Code" at Level 6. The browser address bar shows <https://studio.code.org/s/starwarsblocks/stage/1/puzzle/6>. The puzzle title is "Star Wars: Erbaue ein Galaxie mit Code" and the progress bar shows 6 out of 10 levels completed. A message from a character says: "Wir benötigen 4 Stücke mehr Altmittel. Kannst du sie finden?". The workspace shows a grid with various Star Wars characters and items. The block palette on the left includes movement blocks: "bewege hoch", "bewege runter", "bewege links", and "bewege rechts". The workspace contains a "wenn Ausführen" block followed by a sequence of movement blocks: "bewege runter", "bewege runter", "bewege hoch", "bewege rechts", "bewege rechts", "bewege rechts", "bewege links", and "bewege hoch". An "Ausführen" button is visible below the grid. The bottom of the interface shows a language selector set to "Deutsch", a "Datenschutzerklärung" link, and a copyright notice.

Level 7



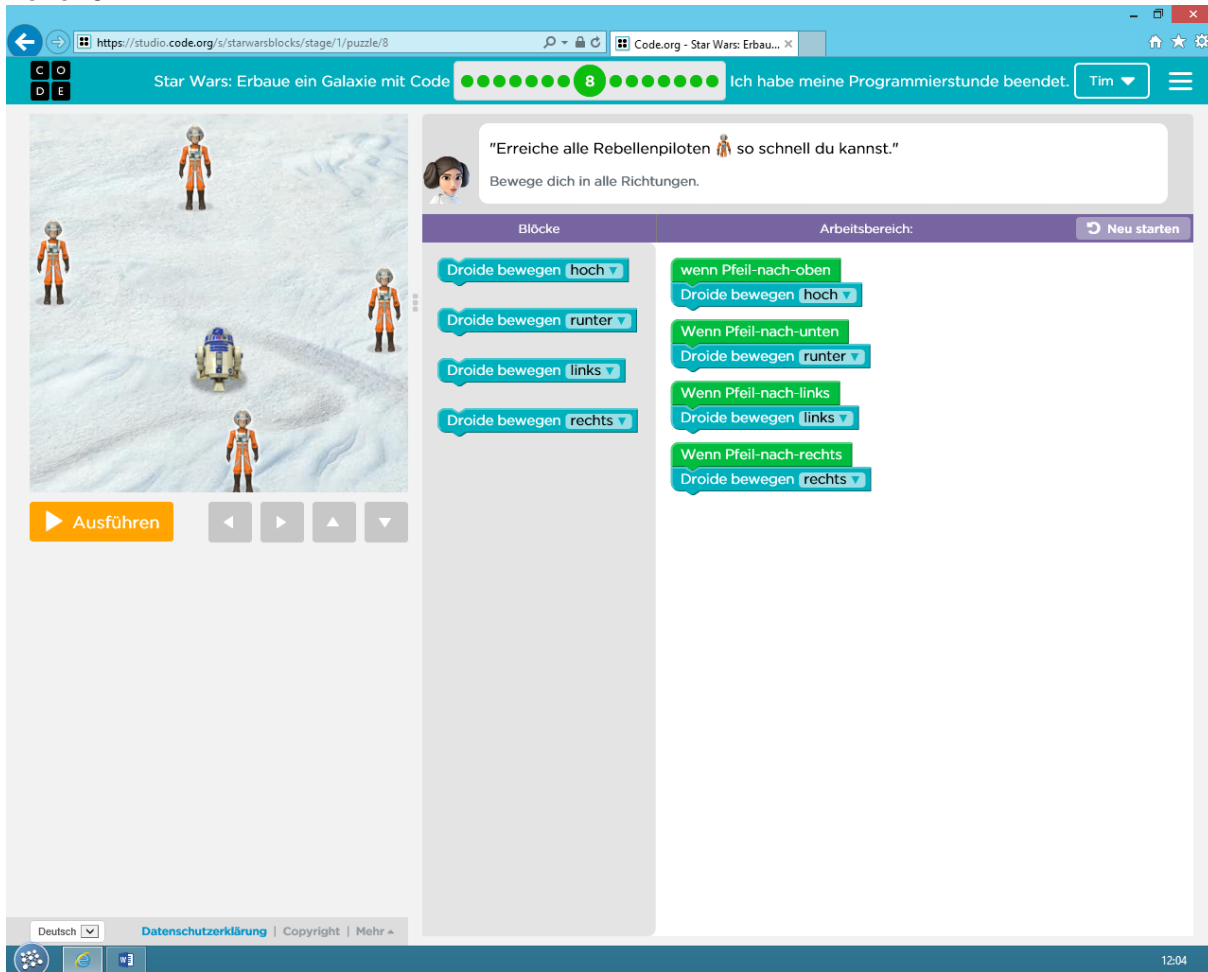
The screenshot shows the Code.org interface for the puzzle "Star Wars: Erbaue ein Galaxie mit Code" at Level 7. The browser address bar shows the URL <https://studio.code.org/s/starwarsblocks/stage/1/puzzle/7>. The top navigation bar includes the Code.org logo, the puzzle title, a progress indicator with 7 green dots, and a message "Ich habe meine Programmierstunde beendet." with a "Tim" dropdown menu.

The main workspace is divided into two panels. The left panel shows a 3D scene with a blue droid (R2-D2) and two orange Rebel pilots on a snowy planet. Below the scene is an "Ausführen" button and a "Brauchst du Hilfe?" section with a video thumbnail and the text "Star Wars: Erbaue ein Galaxie aus Code - Ereignisse".

The right panel is the "Arbeitsbereich" (workspace) for block programming. It contains two columns: "Blöcke" (Blocks) and "Arbeitsbereich:" (Workspace). The "Blöcke" column has two "Droide bewegen" blocks, one with "hoch" (up) and one with "runter" (down). The "Arbeitsbereich:" column has two conditional blocks: "wenn Pfeil-nach-oben" and "Wenn Pfeil-nach-unten", each followed by a "Droide bewegen" block with "hoch" and "runter" respectively. A "Neu starten" button is in the top right of the workspace.

The bottom of the interface shows a language dropdown set to "Deutsch", a "Datenschutzerklärung" link, and a copyright notice. The system clock in the bottom right corner shows "12:04".

Level 8

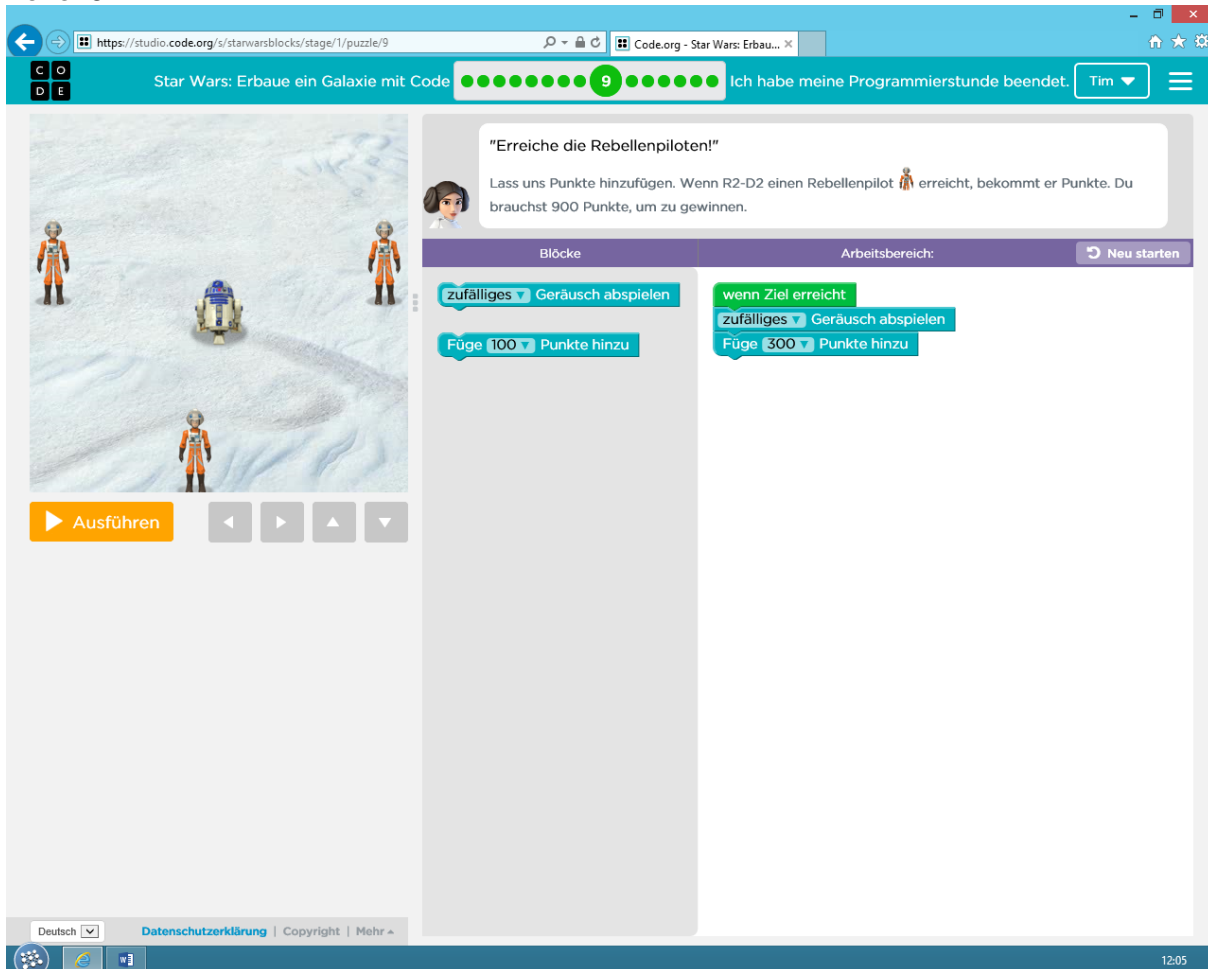


The screenshot shows the Code.org interface for the 'Star Wars: Erbaue ein Galaxie mit Code' Level 8. The top bar indicates the level number '8' and a message 'Ich habe meine Programmierstunde beendet.' (I have finished my programming hour). The game area on the left shows a droid on a snowy planet with four Rebel pilots. The block palette on the right contains the following blocks:

- Blöcke (Blocks):**
 - Droide bewegen **hoch**
 - Droide bewegen **runter**
 - Droide bewegen **links**
 - Droide bewegen **rechts**
- Arbeitsbereich (Workspace):**
 - wenn Pfeil-nach-oben
 - Droide bewegen **hoch**
 - Wenn Pfeil-nach-unten
 - Droide bewegen **runter**
 - Wenn Pfeil-nach-links
 - Droide bewegen **links**
 - Wenn Pfeil-nach-rechts
 - Droide bewegen **rechts**

The bottom of the interface shows a language dropdown set to 'Deutsch', a 'Datenschutzerklärung' link, and a copyright notice. The system clock in the bottom right corner shows 12:04.

Level 9



The screenshot shows the Code.org interface for Level 9 of the "Star Wars: Erbaue ein Galaxie mit Code" course. The browser address bar shows the URL: <https://studio.code.org/s/starwarsblocks/stage/1/puzzle/9>. The top navigation bar includes the Code.org logo, the course title, a progress indicator with 9 green dots, and a notification: "Ich habe meine Programmierstunde beendet." (I have finished my programming hour).

The main workspace is divided into two panels. The left panel shows a 3D scene with a blue R2-D2 droid in the center, flanked by two orange Rebel Pilot characters. Below the scene are navigation buttons: "Ausführen" (Run), "Zurück" (Back), "Weiter" (Next), "Vorherige" (Previous), and "Weiter" (Next). The right panel is titled "Arbeitsbereich:" (Workspace) and contains a "Neu starten" (Restart) button. It displays a mission objective: "Erreiche die Rebellenpiloten!" (Reach the Rebel Pilots!). Below this, a text box explains: "Lass uns Punkte hinzufügen. Wenn R2-D2 einen Rebellenpilot erreicht, bekommt er Punkte. Du brauchst 900 Punkte, um zu gewinnen." (Let's add points. When R2-D2 reaches a Rebel Pilot, he gets points. You need 900 points to win.).

The workspace also shows a "Blöcke" (Blocks) panel on the left and an "Arbeitsbereich:" (Workspace) panel on the right. The "Blöcke" panel contains two blocks: "zufälliges Geräusch abspielen" (Play random sound) and "Füge 100 Punkte hinzu" (Add 100 points). The "Arbeitsbereich:" panel contains a "wenn Ziel erreicht" (When goal reached) block, followed by "zufälliges Geräusch abspielen" (Play random sound) and "Füge 300 Punkte hinzu" (Add 300 points).

The bottom of the interface shows a language selector set to "Deutsch", a "Datenschutzerklärung" (Privacy Policy) link, and a "Copyright" link. The bottom right corner displays the time "12:05".

Level 10

https://studio.code.org/s/starwarsblocks/stage/1/puzzle/10

Star Wars: Erbaue ein Galaxie mit Code

Ich habe meine Programmierstunde beendet. Tim

"Pass auf die Sturmsoldaten auf."

Füge 100 Punkte hinzu, wenn R2-D2 einen Rebellenpiloten erreicht. Entferne 100 Punkte, wenn er einen Sturmsoldat berührt. Du gewinnst das Spiel mit 200 Punkten. (Mit Mynock ist die Aufgabe leichter.)

Blöcke Arbeitsbereich: Neu starten

zufälliges Geräusch abspielen

Füge 100 Punkte hinzu

100 Punkte abziehen

wenn Rebellenpilot erreicht

wenn Sturmsoldat erreicht

wenn Mynock erreicht

wenn Sturmsoldat erreicht
100 Punkte abziehen

wenn Rebellenpilot erreicht
Füge 50 Punkte hinzu

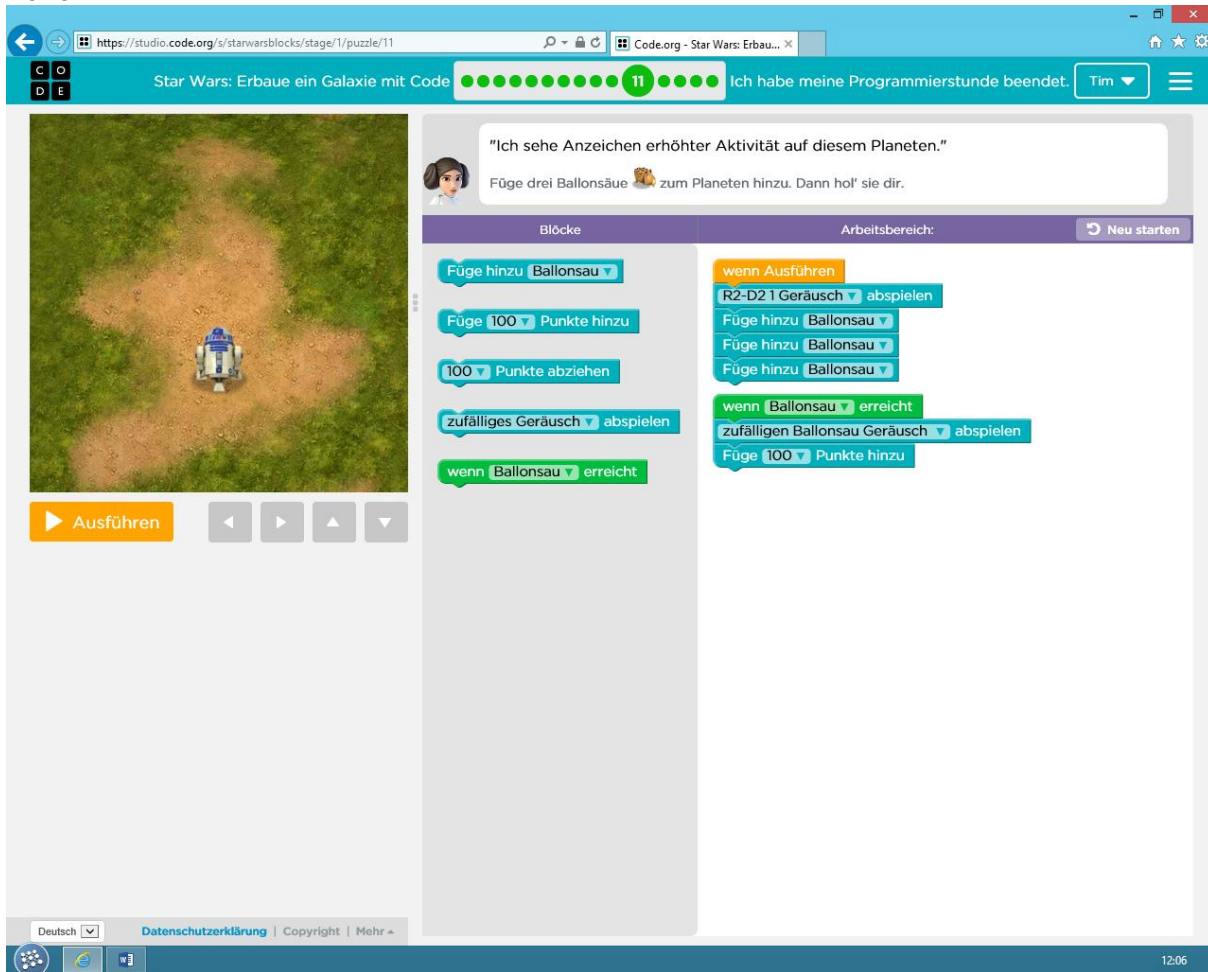
wenn Mynock erreicht
Füge 100 Punkte hinzu

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

12:05

Level 11



Star Wars: Erbaue ein Galaxie mit Code

Ich habe meine Programmierstunde beendet.

Tim

"Ich sehe Anzeichen erhöhter Aktivität auf diesem Planeten."
Füge drei Ballonsäue zum Planeten hinzu. Dann hol' sie dir.

Blöcke

- Füge hinzu Ballonsau
- Füge 100 Punkte hinzu
- 100 Punkte abziehen
- zufälliges Geräusch abspielen
- wenn Ballonsau erreicht

Arbeitsbereich:

Neu starten

wenn Ausführen

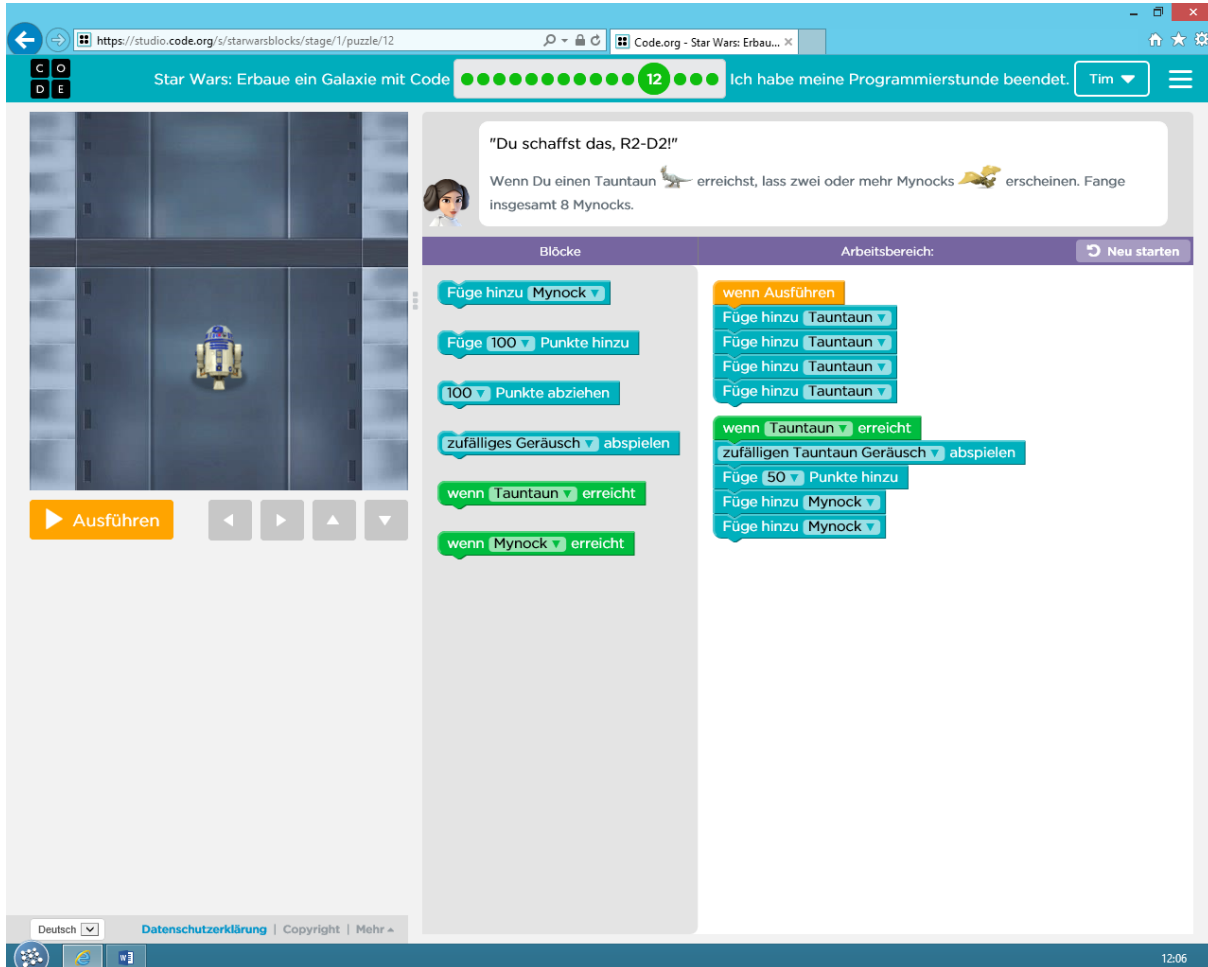
- R2-D2 1 Geräusch abspielen
- Füge hinzu Ballonsau
- Füge hinzu Ballonsau
- Füge hinzu Ballonsau
- wenn Ballonsau erreicht
- zufälligen Ballonsau Geräusch abspielen
- Füge 100 Punkte hinzu

Ausführen

Deutsch | Datenschutzerklärung | Copyright | Mehr

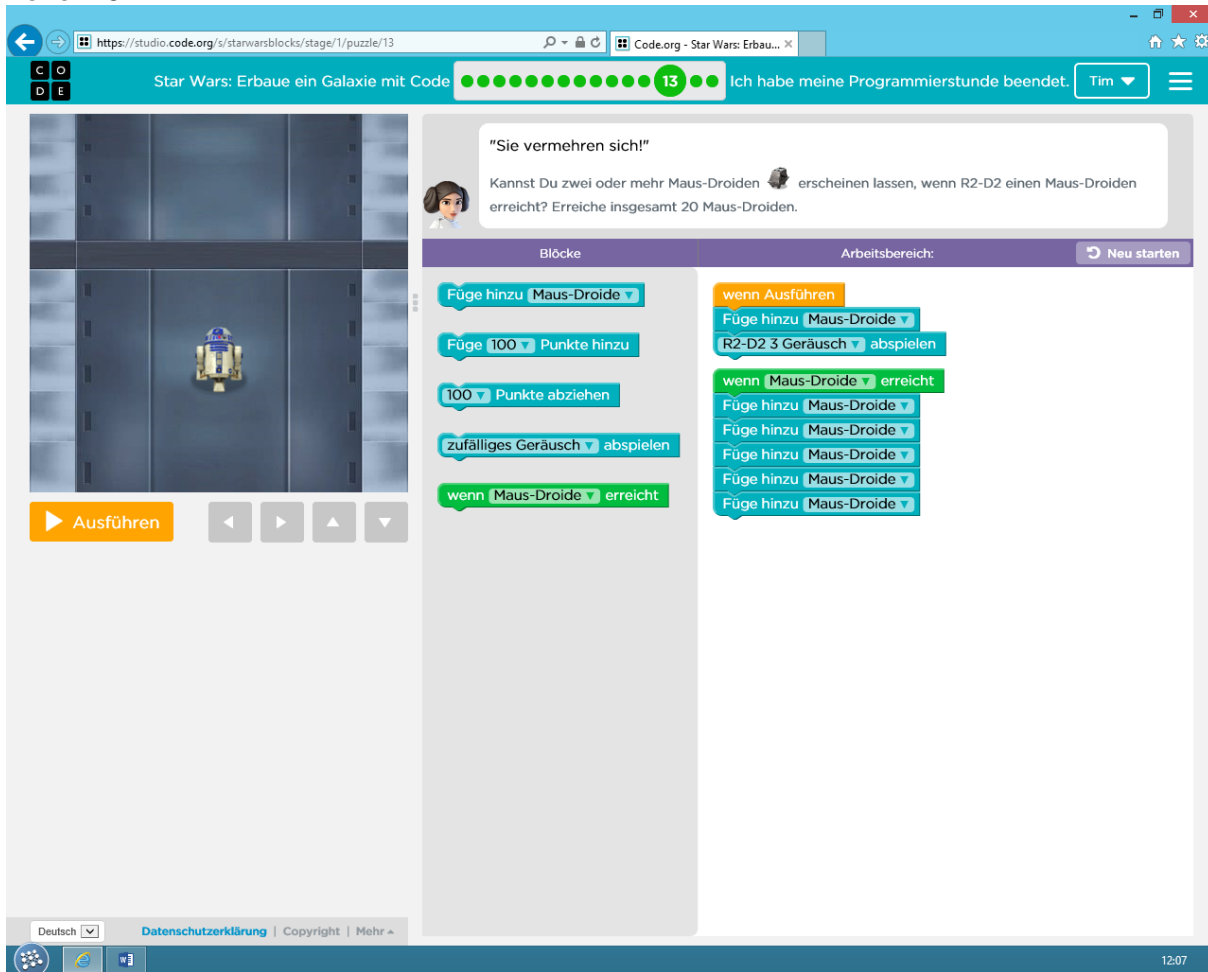
12:06

Level 12



The screenshot shows the Code.org interface for the puzzle "Star Wars: Erbaue ein Galaxie mit Code" at Level 12. The browser address bar shows the URL: <https://studio.code.org/s/starwarsblocks/stage/1/puzzle/12>. The puzzle title is "Star Wars: Erbaue ein Galaxie mit Code" and the level number is 12. A message from a character says: "Du schaffst das, R2-D2!" and "Wenn Du einen Tauntaun erreichst, lass zwei oder mehr Mynocks erscheinen. Fange insgesamt 8 Mynocks." The interface is divided into two main sections: "Blöcke" (Blocks) on the left and "Arbeitsbereich:" (Workspace) on the right. The "Blöcke" section contains several blocks: "Füge hinzu Mynock", "Füge 100 Punkte hinzu", "100 Punkte abziehen", "zufälliges Geräusch abspielen", "wenn Tauntaun erreicht", and "wenn Mynock erreicht". The "Arbeitsbereich:" section contains a script starting with "wenn Ausführen" followed by "Füge hinzu Tauntaun" (three times), "wenn Tauntaun erreicht" followed by "zufälligen Tauntaun Geräusch abspielen", "Füge 50 Punkte hinzu", "Füge hinzu Mynock" (twice), and "Füge hinzu Mynock". The bottom of the interface shows a language dropdown set to "Deutsch", a "Datenschutzerklärung" link, and a copyright notice. The time 12:06 is displayed in the bottom right corner.

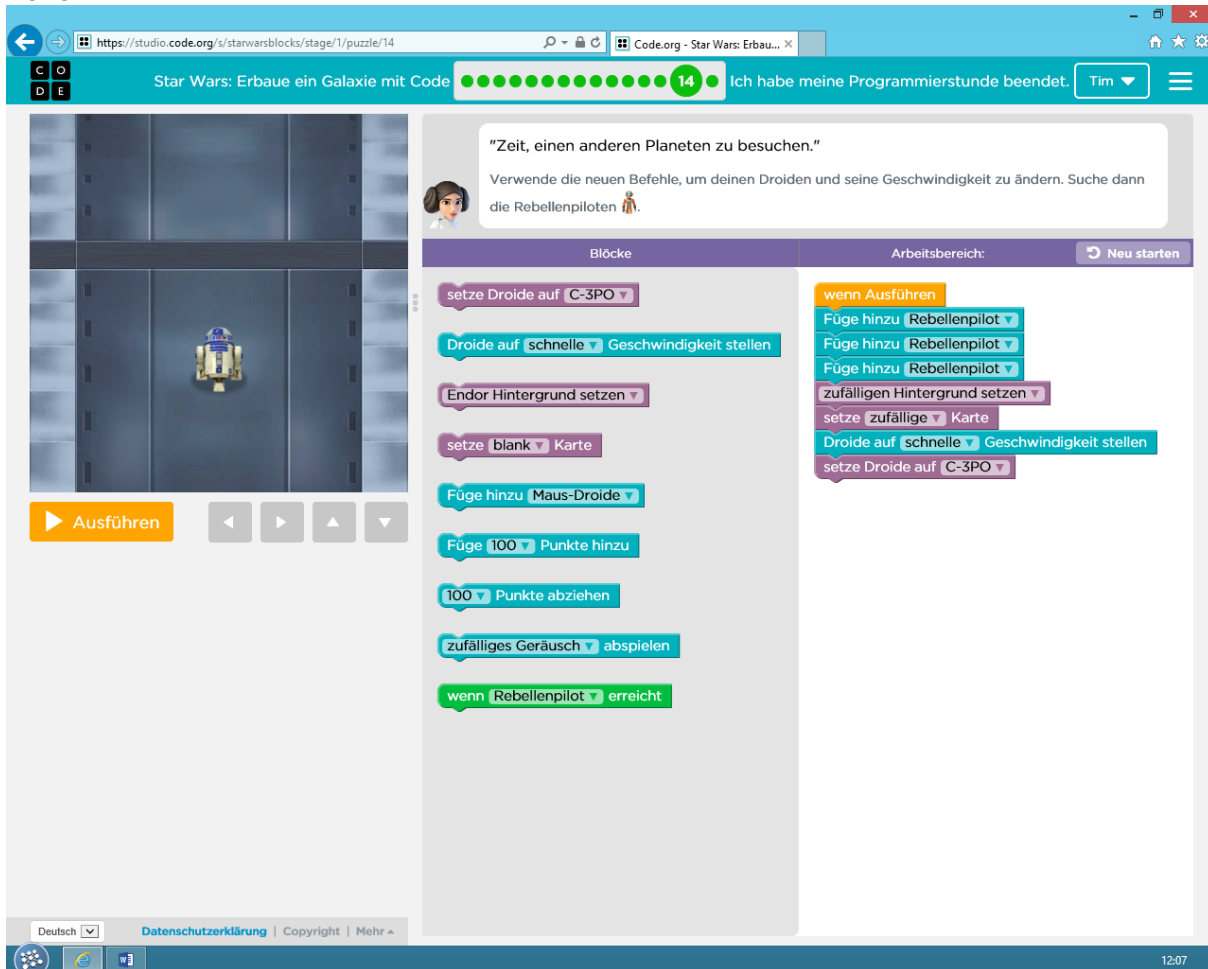
Level 13



The screenshot shows the Code.org interface for the puzzle "Star Wars: Erbaue ein Galaxie mit Code" at Level 13. The browser address bar shows <https://studio.code.org/s/starwarsblocks/stage/1/puzzle/13>. The puzzle title is "Star Wars: Erbaue ein Galaxie mit Code" and the progress bar shows 13 out of 13 levels completed. A notification says "Ich habe meine Programmierstunde beendet." with a "Tim" button. The main area features a game stage with a R2-D2 droid and a "Neu starten" button. A challenge box says: "Sie vermehren sich!" Kannst Du zwei oder mehr Maus-Droiden erscheinen lassen, wenn R2-D2 einen Maus-Droiden erreicht? Erreiche insgesamt 20 Maus-Droiden.

The "Blöcke" (Blocks) area contains the following code:

```
when green flag clicked
  add Maus-Droiden
  add 100 points
  subtract 100 points
  play random sound
  when Maus-Droiden reached
    when R2-D2 reached
      add Maus-Droiden
      add Maus-Droiden
      add Maus-Droiden
      add Maus-Droiden
      add Maus-Droiden
```


Level 14

The screenshot shows the Code.org interface for Level 14 of the "Star Wars: Erbaue ein Galaxie mit Code" puzzle. The puzzle is titled "Zeit, einen anderen Planeten zu besuchen." and instructs the user to use new commands to change the speed of their droid and visit the Rebel pilots. The interface includes a "Blöcke" (Blocks) area on the left and an "Arbeitsbereich" (Workspace) on the right. The workspace contains a script that sets the droid to C-3PO, sets the speed to "schnelle", sets the background to "Endor", sets the map to "blank", adds a "Maus-Droid", adds 100 points, subtracts 100 points, plays a random sound, and checks if the Rebel pilot is reached. The "wenn Ausführen" (When Executed) block is highlighted in orange.

Star Wars: Erbaue ein Galaxie mit Code 14 Ich habe meine Programmierstunde beendet. Tim

"Zeit, einen anderen Planeten zu besuchen."
Verwende die neuen Befehle, um deinen Droiden und seine Geschwindigkeit zu ändern. Suche dann die Rebellenpiloten.

Blöcke Arbeitsbereich: Neu starten

setze Droid auf C-3PO

Droid auf schnelle Geschwindigkeit stellen

Endor Hintergrund setzen

setze blank Karte

Füge hinzu Maus-Droid

Füge 100 Punkte hinzu

100 Punkte abziehen

zufälliges Geräusch abspielen

wenn Rebelpilot erreicht

wenn Ausführen

Füge hinzu Rebelpilot

Füge hinzu Rebelpilot

Füge hinzu Rebelpilot

zufälligen Hintergrund setzen

setze zufällige Karte

Droid auf schnelle Geschwindigkeit stellen

setze Droid auf C-3PO

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

12:07

Level 15

Individuelle Lösung