



Du brauchst diese Komponenten:

- 1 Bühnenbild
- 1 Figur Katze ("Figur1")

Hinweis

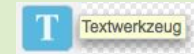


- **Link zu Scratch:** scratch.mit.edu → Oben auf "Entwickeln" klicken → Jetzt bist Du in der Entwicklungsumgebung!
- **Wichtig:** Um deine Projekte abzuspeichern, musst Du dich mit Benutzernamen und Passwort anmelden.

Aufgabe

Links siehst Du das Design des Spiels und die Komponenten, die Du benötigst.

1. Wähle ein Bühnenbild aus der Bibliothek als Hintergrundbild aus.
2. Füge deinen Quiznamen als Schriftzug hinzu, indem Du selber eine neue Figur zeichnest und das Textwerkzeug benutzt.
3. Lass die Katze bei Spielstart sagen: "Los geht's! Was weißt Du alles über [Thema]?"



Nächste Aufgabe

- Definiere eine Variable "Richtige_Antworten" und setze diese bei Spielstart auf 0.
- Erstelle selbst ein neues Skript (Programmierblock) und nenne es "Quiz_Teil1". Dieses Skript soll ausgeführt werden, nachdem die Katze gesprochen hat. Tipp: Unter "Weitere Böcke" kannst du neue Blöcke/Skripte erstellen und definieren.

**Info**

Nachdem eine Frage gestellt wurde, erscheint immer automatisch ein Eingabefeld für eine Antwort.

Aufgabe

1. Definiere eine neue Variable "Richtige_Antworten"
2. Erstelle selbst ein neues Skript (Programmierblock) "Quiz_Teil1". Dieses Skript soll ausgeführt werden, nachdem die Katze gesprochen hat.
3. Definiere den Programmierblock "Quiz_Teil1", indem Du weitere Anweisungen hinzufügst:
 - Setze die Variable "Richtige_Antworten" auf 0.
 - Füge eine erste Frage hinzu.

**Tipp**

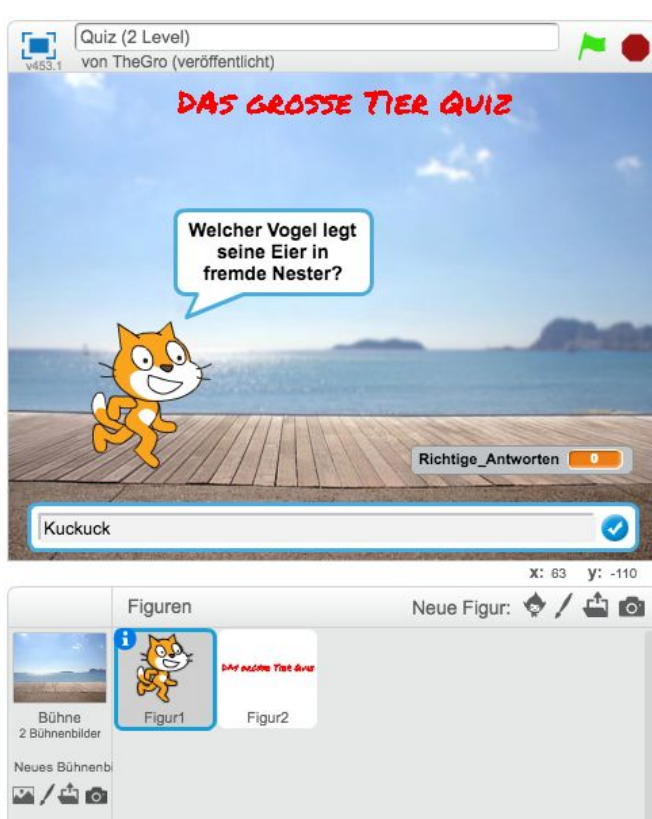
Du kannst unter "**weitere Blöcke**" neue Programmierblöcke erstellen, definieren und danach wiederverwenden.

Tipp

Die Anweisung, um eine Frage zu stellen, findest Du unter "Fühlen".

Nächste Aufgabe

- Überprüfe als nächstes die eingegebene Antwort. Je nachdem ob die Antwort richtig oder falsch ist, soll die Katze unterschiedlich reagieren. Benutze dazu eine bedingte Anweisung (falls...dann...sonst) und mathematische Gleichungen, die Du unter "Operatoren" findest.

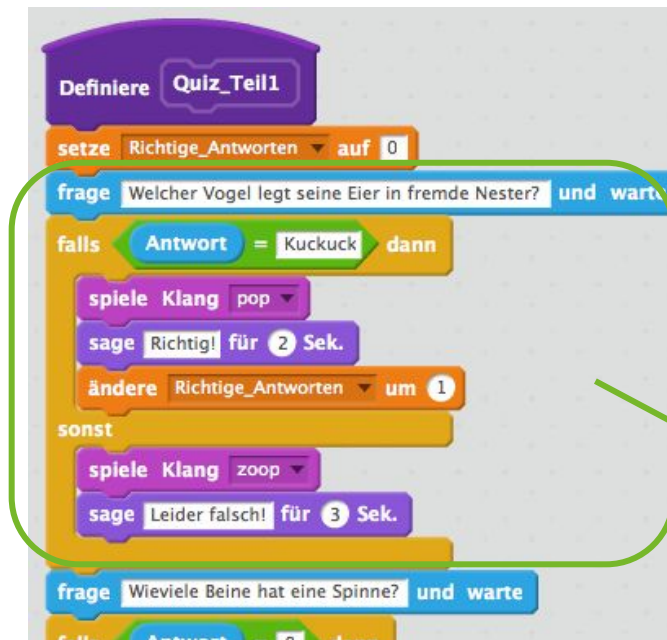


Tipp

Teste dein Quiz, indem Du es mit der grünen Flagge startest und stoppst.

Aufgabe

- Überprüfe als nächstes die eingegebene Antwort. Je nachdem ob sie richtig oder falsch ist, soll die Katze unterschiedlich reagieren:
 - Wenn die eingegebene Antwort richtig ist, spiele einen Klang ab, lass die Katze "Richtig!" sagen und ändere die Variable "Richtige_Antworten" um 1.
 - Wenn die eingegebene Antwort falsch ist, spiele einen anderen Klang ab und lass die Katze sagen: "Leider Falsch!".
- Füge zwei weitere Fragen hinzu und überprüfe jeweils die eingegebenen Antworten.



Tipp

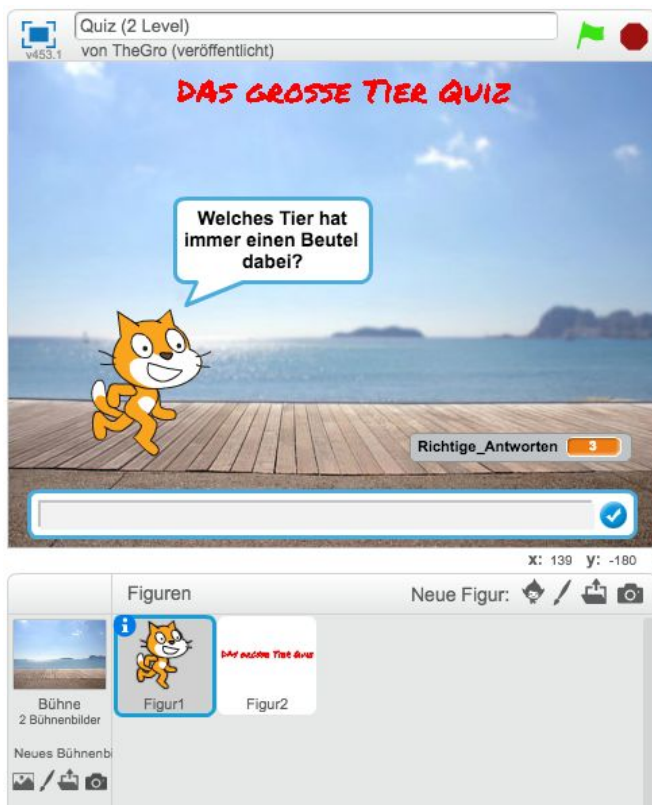
Benutze eine bedingte Anweisung (falls... dann... sonst) und eine mathematische Gleichung unter "Operatoren" um zu prüfen, ob die Antwort richtig ist.

Tipp

Du kannst weitere Fragen sehr einfach hinzufügen, indem Du die Programmierblöcke mit Rechtsklick duplizierst und danach für die neuen Fragen anpasst.

Nächste Aufgabe

- Das Quiz soll 2 Schwierigkeitslevel haben: Quiz Teil 1 und Teil 2. Erstelle dafür ein weiteres Skript (Programmierblock) "Quiz_Teil2".



Aufgabe

Das Quiz soll 2 Schwierigkeitslevel haben: Quiz Teil 1 und Teil 2. Erstelle dafür zunächst ein weiteres Skript (Programmierblock) "Quiz_Teil2":

1. Setze die Variable "Richtige_Antworten" auf 3.
2. Füge ähnlich wie im ersten Teil drei neue Fragen hinzu und überprüfe danach die eingegebene Antworten.



Tipp

Diese Zahl muss der Anzahl der Fragen/Antworten aus Teil 1 entsprechen.

Nächste Aufgabe

- Erst wenn alle Fragen aus Teil 1 richtig beantwortet wurden, soll Teil 2 des Quiz starten. Überlege Dir, wie Du überprüfen kannst, ob der Spieler die Fragen aus Teil 1 wiederholen muss oder mit den Fragen aus Teil 2 weitermachen darf.



Tipp

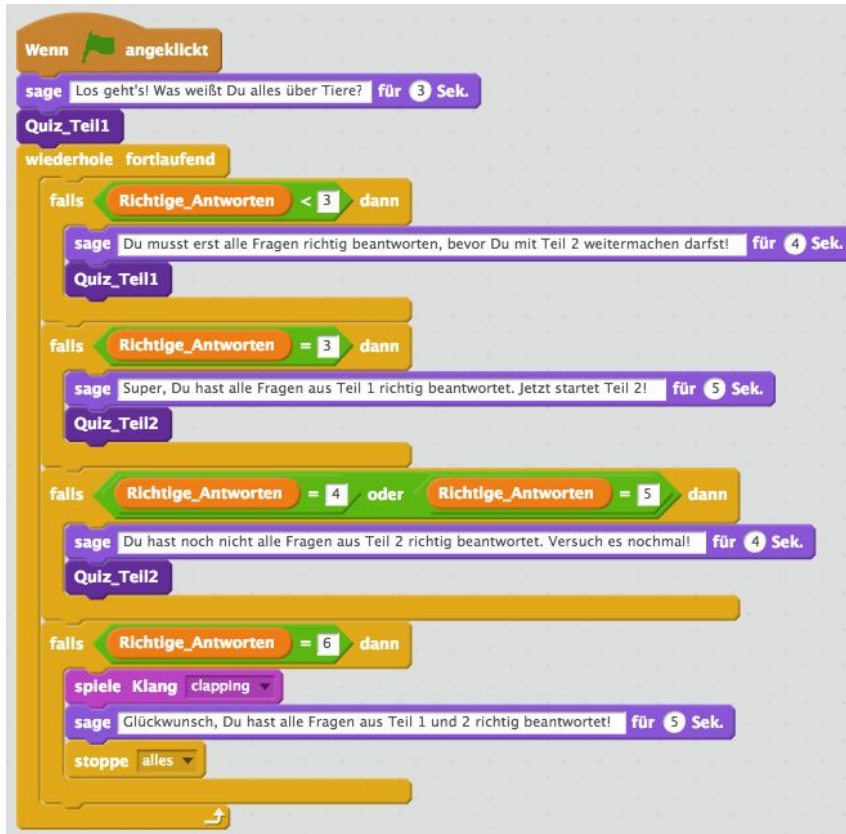
Benutze mathematische Gleichungen unter "Operatoren", um zu prüfen, wie viele Antworten bereits richtig beantwortet wurden. Du kannst die Blöcke auch ineinander schachteln.



Aufgabe

Erst wenn alle Fragen aus Teil 1 des Quiz richtig beantwortet wurden, soll Teil 2 starten:

- Überprüfe dafür, wie viele Antworten bereits richtig beantwortet wurden und entscheide entsprechend, ob der Spieler die Fragen aus Teil 1 wiederholen muss oder mit den Fragen aus Teil 2 weitermachen darf.



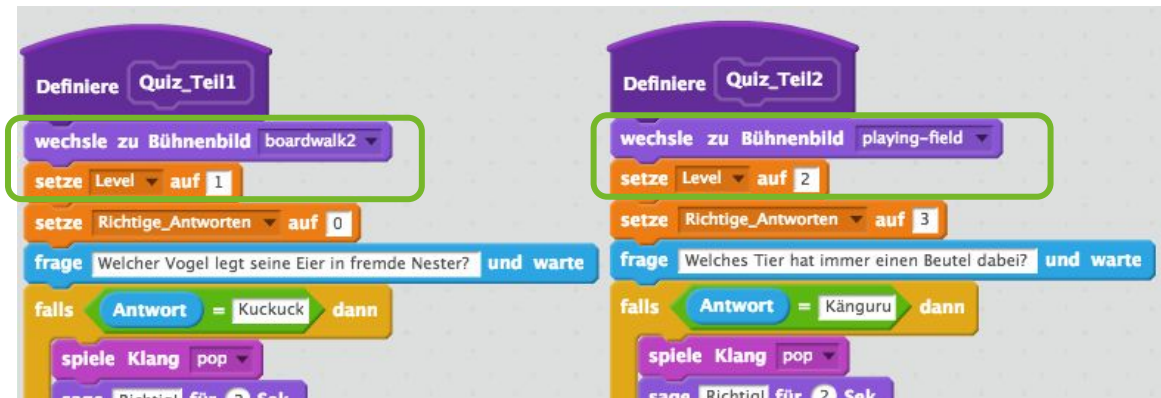
Nächste Aufgabe

- Ändere den Hintergrund, wenn der Spieler Teil 2 des Quiz erreicht.
- Definiere eine neue Variable, die das aktuelle Level anzeigt.



Aufgabe

1. Wenn der Spieler Teil 2 des Quiz erreicht, soll sich das Hintergrundbild ändern. Füge ein neues Bühnenbild als Hintergrund aus der Bibliothek hinzu und definiere für Quiz Teil 1 und Teil 2 ein Bühnenbild, indem Du die Anweisung "wechsle zu Bühnenbild X" benutzt.
2. Definiere eine neue Variable "Level", welche anzeigen soll, ob sich der Spieler im ersten oder zweiten Teil des Quiz befindet. Setze die Variable entsprechend dem jeweiligen Level auf 1 bzw. 2.



Nächste Aufgabe

- Hast du noch weitere Ideen, wie du das Quiz erweitern kannst?