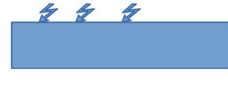
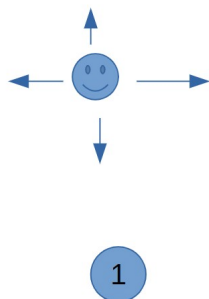
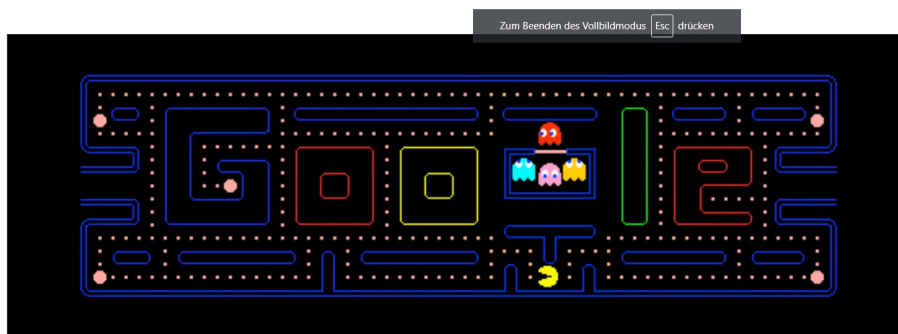


Hallo Ihr Informatiker,

Ihr habt, soweit es Euch möglich war, sicher schon an Eurem Pacman gearbeitet. Falls es auf Euren Rechnern nicht möglich war, die Installationsdatei, die im Tauschordner lag, auszuführen, geht mal auf diese Seite: <https://scratch.mit.edu/download> . Hier könnt Ihr euch die Installationsdateien für alle unterstützten Betriebssysteme runterladen.

Weiterhin bitte ich darum, die fertigen Projekte nicht wie besprochen in den Einsammel-Ordner zu legen, sondern in den Tausch-Ordner. Im <schulweiten Tausch> findet Ihr den Ordner <Schweppe>, darin den Ordner <Aufgaben Corona> und darin jeweils Euren Kurs. Den Abgabetermin verschiebe ich auf den 24.04.

Bis dahin ist mit weiteren Informatikaufgaben nicht zu rechnen. Solltet Ihr schon fertig sein und Euch langweilen, dann versucht, Euren ganzen Ehrgeiz in den Pacman zu legen. Erschafft noch schönere Maps, interessantere Figures, fiesere Fallen und Feinde und schönere Belohnungen. Die Anzahl spielbarer Levels ist nicht limitiert. ABER: Ich lege Wert darauf, dass es Euer Pacman ist und nicht die Kopie eines Youtube-Tutorials. Dort könnt Ihr Euch Anregungen holen, aber nicht alles abschreiben.



- 3 Leben
- 0 Punkte
- 10 Punkte = 1Leben
- Falle -1 Leben
- Feind -1 Leben
- 3 Level mit jeweils mehr Fallen und Feinden

### Arbeitsschritte

- Map
- Steuerung und Abprallen von Wand
- Punkte und Leben
- Fallen und Feinde = -1 Leben
- 3 Level mit höherem Schwierigkeitsgrad

### Anforderungen:

Erstelle ein Pacman-Spiel mit mindestens 3 Leveln, deren Schwierigkeitsgrad stetig steigt. Deine Figur bewegt sich, indem sich bei Drücken der Pfeiltasten die x- und y- Werte erhöhen bzw. verringern. Deine Figur darf die Wände nicht durchdringen.

Deine Figur startet mit 3 Leben. Auf dem Weg sammelt sie Punkte. Für je 10 Punkte gibt es 1 neues Leben. Im Spiel gibt es Fallen. Wenn sie berührt werde verliert die Figur 1 Leben. Weiterhin gibt es

immer mehr frei bewegliche Feinde. Wenn man die berührt ist 1 Leben weg. Du kannst aber auch eine Waffe oder ein Schutzmittel programmieren, womit man entweder den Feind vernichtet oder unschädlich macht.

Ich wünsche Euch bei der Erledigung dieser Aufgabe viel Erfolg und viel Freude. Solltet Ihr Fragen haben, dann hinterlegt einfach eine Textdatei im Ordner für Euren Kurs. (schulweiter Tausch / Schweppe / Corona-Aufgaben / dein Kurs).

Bleibt gesund und seid nett zu Eurer Familie

Herr Schweppe