



Entwickle folgendes Spiel:

- Eine Rakete soll am unteren Bühnenrand so mit den Pfeiltasten hin und her gesteuert werden können, dass es gelingt, zufällig herunterfallende Kristalle einzusammeln.
- Ein Kristall fällt jeweils von einem zufälligen Ort am oberen Bühnenrand nach unten. Während des Runterfallens dreht er sich um sich selber und wechselt laufend die Farbe. Wenn er am unteren Rand ankommt, startet er sofort wieder von oben.
- Wird ein Kristall von der Rakete berührt, zählt der Zähler, der beim Start mit 0 startet, jedes Mal einen Punkt dazu. Gleichzeitig ertönt ein passender Klang.

- Wenn eines der drei ebenfalls zufällig herunterfallenden Monster berührt wird, stoppt das Spiel und die «Verloren»-Anzeige erscheint. Auch hier ertönt ein passender Klang.
- Achte darauf, dass die Monster, bevor sie runterfallen jeweils eine zufällige, kurze Zeit warten, damit nicht alle zur gleichen Zeit erscheinen.
- Ziel des Spieles ist es, 20 Kristalle zu sammeln. Danach erscheint die „Gewonnen“-Anzeige.
- Versuche danach, noch mindestens zwei weitere passende Ideen im Projekt einzubauen.

Wenn dein Projekt fertig ist:

- Schreibe eine Anleitung. Klicke dazu auf „zeige Projektseite“ und benütze das vorgesehene Kommentarfeld, um Benutzern zu erklären, wie sie das Projekt benützen können.
- Beurteile dein Projekt anhand der nachfolgenden Kriterien im Raster unten (Kreuze Passendes an).
- Fülle die Rückseite dieses Blattes mit den Angaben zu deinem Projekt aus.
- Maile die URL deines Projekts an folgende Mailadresse:
- Lege das Projekt ab im Studio:

Gestaltung	Die gewählten Figuren (Aussehen, Grösse) oder der Hintergrund passen nicht zum Projekt <input type="checkbox"/>	Die gewählten Figuren (Aussehen, Grösse) oder der Hintergrund passen teilweise zum Projekt. <input type="checkbox"/>	Die gewählten Figuren (Aussehen, Grösse) und der Hintergrund passen zum Projekt. <input type="checkbox"/>
Übersichtlichkeit	Figuren, Hintergründe und Kostüme sind nicht sinnvoll benannt. Das Projekt hat keinen Titel. Es gibt Blocks, Skripts, die keine Aufgabe erfüllen. <input type="checkbox"/>	Figuren, Hintergründe und Kostüme sind teilweise sinnvoll benannt oder dem Projekt fehlt ein passender Titel. Skripts müssen vom Betrachter zusammengesucht werden. <input type="checkbox"/>	Figuren, Hintergründe und Kostüme sind sinnvoll benannt. Das Projekt hat einen passenden Titel. Alle Scripts sind übersichtlich dargestellt <input type="checkbox"/>
Anleitung	Es ist keine Anleitung zum Projekt vorhanden. <input type="checkbox"/>	Es gibt eine Anleitung. Diese ist aber nicht in allen Punkten verständlich/vollständig. <input type="checkbox"/>	Die Anleitung zum Projekt ist verständlich und vollständig. <input type="checkbox"/>

Rakete	• kann mit den Pfeiltasten am unteren Bühnenrand nach links und rechts bewegt werden <input type="checkbox"/>
Diamant und Monster	• bewegen sich von zufälligen Startpunkten vom oberen Rand nach unten <input type="checkbox"/> • starten fortlaufend wieder von oben, wenn der untere Rand erreicht ist. <input type="checkbox"/> • lassen einen passenden Ton ertönen wenn sie von der Rakete berührt werden <input type="checkbox"/>
Diamant	• wechselt während des Runterfallens fortlaufend die Farbe und dreht sich um sich selbst <input type="checkbox"/> • erhöht den Zählerstand um eins, wenn er berührt wird <input type="checkbox"/>
Monster	• warten vor dem Starten einen zufälligen Moment, damit nicht alle drei zur selben Zeit runterfallen <input type="checkbox"/> • lösen die „Verloren“-Anzeige aus, wenn sie die Rakete berühren. <input type="checkbox"/>
Zähler	• wird bei Programmstart zurückgesetzt und während des ganzen Spiels angezeigt. <input type="checkbox"/>
„Gewonnen“- / „Verloren“- Anzeige	• ist bei Programm-Start versteckt, erscheint vor Spielende <input type="checkbox"/> • passt ihr Erscheinen dem Erfolg oder Misserfolg an („Gewonnen“ oder „Verloren“) <input type="checkbox"/> • beendet nach ihrem Erscheinen das Programm. <input type="checkbox"/>

zusätzliche Ideen/Funktionen	Es wurden keine zusätzliche, passende Ideen und/oder Funktionen ins Projekt integriert. <input type="checkbox"/>	Es wurde eine zusätzliche, passende Idee oder Funktion ins Projekt integriert und in der Anleitung beschrieben. <input type="checkbox"/>	Es wurden zusätzliche Ideen und/oder Funktionen ins Projekt integriert und in der Anleitung beschrieben. <input type="checkbox"/>
------------------------------	--	--	---



Schülername: \_\_\_\_\_

Username: \_\_\_\_\_

Projektname: \_\_\_\_\_

Beschreibe hier deine zusätzlich eingebauten Funktionen: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Notenskala:

20	→	6
19/18	→	5.5
17/16	→	5
15/14	→	4.5
13/12	→	4
11/10	→	3.5
9/8	→	3
7/6	→	2.5
5/4	→	2
3/2	→	1.5
1/0	→	1

Bewertung Lehrperson:

Formales	0	1	2	
Gestaltung	Die gewählten Figuren (Aussehen, Grösse) oder der Hintergrund passen nicht zum Projekt	Die gewählten Figuren (Aussehen, Grösse) oder der Hintergrund passen nur teilweise zum Projekt.	Die gewählten Figuren (Aussehen, Grösse) und der Hintergrund passen zum Projekt.	/2
Übersichtlichkeit	Figuren, Hintergründe und Kostüme sind nicht sinnvoll benannt. Das Projekt hat keinen Titel. Es gibt Blocks, Skripts, die keine Aufgabe erfüllen.	Figuren, Hintergründe und Kostüme sind teilweise sinnvoll benannt oder dem Projekt fehlt ein passender Titel. Skripts müssen vom Betrachter zusammengesucht werden.	Figuren, Hintergründe und Kostüme sind sinnvoll benannt. Das Projekt hat einen passenden Titel. Alle Scripts sind übersichtlich dargestellt	/2
Anleitung	Es ist keine Anleitung zum Projekt vorhanden.	Es gibt eine Anleitung. Diese ist aber nicht in allen Punkten verständlich/vollständig.	Die Anleitung zum Projekt ist verständlich und vollständig.	/2

Programmierung	je 1 Punkt	
Rakete	• kann mit den Pfeiltasten am unteren Bühnenrand nach links und rechts bewegt werden	/1
Diamant und Monster	• bewegen sich von zufälligen Startpunkten vom oberen Rand nach unten	/1
	• starten fortlaufend wieder von oben, wenn der untere Rand erreicht ist.	/1
	• lassen einen passenden Ton ertönen wenn sie von der Rakete berührt werden	/1
Diamant	• wechselt während des Runterfallens fortlaufend die Farbe und dreht sich um sich selbst	/1
	• erhöht den Zählerstand um eins, wenn er berührt wird	/1
Monster	• warten vor dem Starten einen zufälligen Moment, damit nicht alle drei zur selben Zeit runterfallen	/1
	• lösen die „Verloren“-Anzeige aus, wenn sie die Rakete berühren.	/1
Zähler	• wird bei Programmstart zurückgesetzt und während des ganzen Spiels angezeigt.	/1
„Gewonnen“- /	• ist bei Programm-Start versteckt, erscheint vor Spielende	/1
„Verloren“- Anzeige	• passt ihr Erscheinen dem Erfolg oder Misserfolg an („Gewonnen“ oder „Verloren“)	/1
	• beendet nach ihrem Erscheinen das Programm.	/1

eigene Ideen	0	1	2	
	Es wurden keine zusätzliche, passende Ideen und/oder Funktionen ins Projekt integriert.	Es wurde eine zusätzliche, passende Idee oder Funktion ins Projekt integriert und in der Anleitung beschrieben.	Es wurden zusätzliche Ideen und/oder Funktionen ins Projekt integriert und in der Anleitung beschrieben.	/2

Total: /20