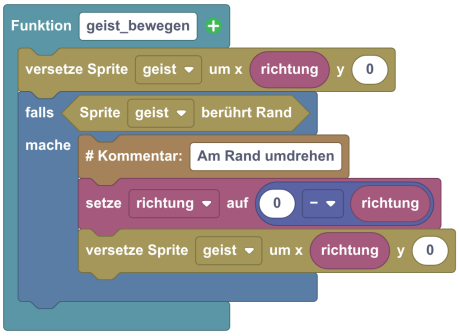
Name: _____ Klasse: _____ Datum: _____

Projekt Schatzjagd 2: Geist und Schätze

Ziel: Ein Geist macht das Spielfeld unsicher, und fünf Schätze warten auf dich. Die Plätze der Schätze speicherst du in zwei **Listen**.

Vorbereitung: Öffne deine Datei `schatzjagd.pbcp` (**Dateien → Vom Computer…**). Fehlen Bilder oder Sprites, lege sie wie in Teil 1 an.

Aufgabe 1 ⭐ Der Geist

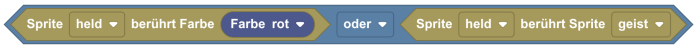


1. Lege die Variable `richtung` an.
2. Hänge in `vorbereiten` unter „setze Sprite held …“ an:



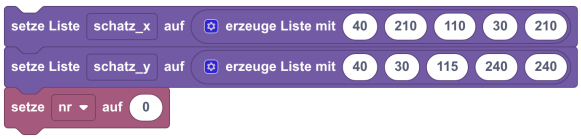
3. Lege die Funktion `geist_bewegen` an (links).
4. Rufe sie in der Schleife unter `held_steuern` auf.

5. Der Geist soll gefährlich sein. Ändere in `gefahr_pruefen` die Bedingung mit „oder“ (**Mathe**). Holst du „Sprite … berührt Sprite …“, steht in beiden Feldern dasselbe Sprite: Stelle das zweite auf `geist` um.



Aufgabe 2 ⭐ Wo liegen die Schätze?

1. Lege unter **Listen** mit „+ neue Liste…“ die Listen `schatz_x` und `schatz_y` an, unter **Variablen** die Variable `nr`.
2. Baue in `vorbereiten` unter „setze leben auf 3“ ein (Block „Liste aus Werten“; weitere Plätze bekommst du mit dem Zahnrad ⚙):

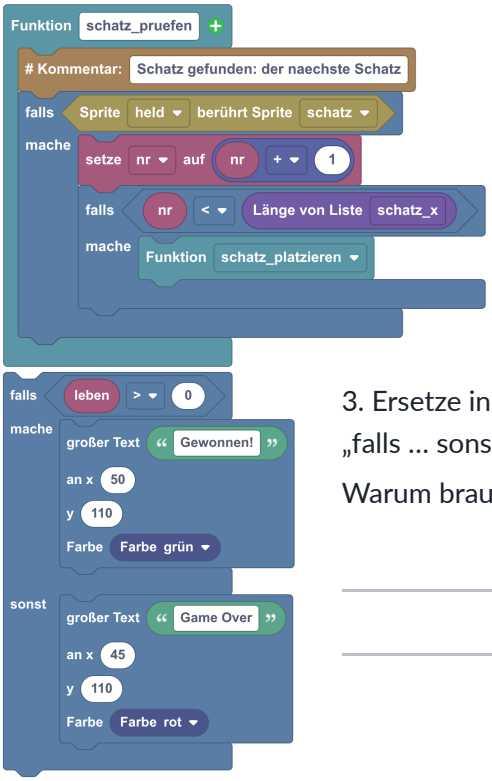


3. Lege die Funktion `schatz_platzieren` an:



4. Rufe in `vorbereiten` am Ende `schatz_platzieren` auf und zeige das Sprite `schatz`.

Aufgabe 3 ⭐⭐ Schatz gefunden!



1. Lege die Funktion `schatz_pruefen` an (links). Rufe sie in der Schleife vor „warte 20 ms“ auf.
2. Die Schleife läuft jetzt, solange Schätze übrig sind **und** Leben da sind:



3. Ersetze in `ende_anzeigen` den Block „großer Text Game Over“ durch das „falls … sonst“ links. Teste dein Spiel!

Warum braucht `schatz_pruefen` das innere „falls nr < Länge …“?

_____

_____

Aufgabe 4 ⭐⭐⭐ Deine Schatzkarte

Denk dir eigene Plätze für die Schätze aus – und einen sechsten Schatz dazu. Liegt keiner in der Lava? Muss die Schleife geändert werden?



Nachgedacht: Listen zählen ab 0. Wo liegt Schatz Nr. 3? x = _____ y = _____

Speichern! Dateien → Auf den Computer… als `schatzjagd.pbcp`.

Das habe ich gelernt:

☐ Ich kann Bedingungen mit „und“ und „oder“ verbinden.

☐ Ich kann Positionen in zwei Listen speichern und mit einer Nummer abrufen.

☐ Ich weiß, dass Listen ab 0 zählen.

Mehr dazu im Buch: Kapitel 20 – Projekt: Schatzjagd (20.3–20.4)