Name: _____ Klasse: _____ Datum: _____

Projekt Schatzjagd 3: Zeiten und dein eigenes Spiel

Ziel: Dein Spiel stoppt die Zeit für jeden Schatz und zeigt am Ende alle Zeiten an. Dann machst du die Schatzjagd zu **deinem** Spiel – mit einer eigenen Erweiterung.

Vorbereitung: Öffne deine Datei `schatzjagd.pbcp` (**Dateien → Vom Computer…**) und teste kurz, ob alles noch läuft.

Aufgabe 1 ⭐ Die Stoppuhr

1. Lege die Liste `zeiten` und die Variable `start` an.
2. Hänge an das **Ende** von `vorbereiten` an:



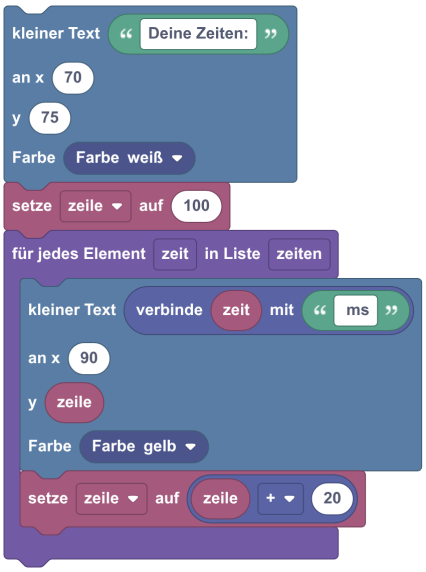
„setze Liste … auf“ ist schon leer, wenn du ihn holst.

3. Baue in `schatz_pruefen` diese zwei Blöcke **als erste** in das „falls … berührt Sprite schatz“ ein:



Was passiert hier? Ergänze: Wenn der Held einen Schatz findet, wird die _____ an die Liste `zeiten` angehängt, und `start` beginnt _____.

Aufgabe 2 ⭐ Alle Zeiten anzeigen



1. Lege die Variablen `zeile` und `zeit` an.
2. Stelle in `ende_anzeigen` bei „Gewonnen!“ y auf **30**.
3. Hänge die Blöcke links **unter** „Gewonnen!“ an – also noch in den „mache“-Teil von „falls leben > 0“.



„für jedes Element“ findest du unter **Listen**. Wähle darin `zeit` und `zeiten` aus. Bei jedem Durchlauf steht in `zeit` die nächste Zeit.

Spiele und trage deine Zeiten ein:

0	1	2	3	4

Aufgabe 3 ⭐⭐ Gesamtzeit

Unter den Zeiten soll „Gesamt: … ms“ stehen. Lege dafür die Variable `summe` an. Sie startet bei 0. Eine zweite „für jedes Element“-Schleife zählt jede Zeit dazu. Die Zeile kommt an die Stelle `zeile`.

Aufgabe 4 ⭐⭐ Mein eigenes Spiel

Wähle mindestens eine Erweiterung aus (ankreuzen) und baue sie ein:

☐ eigene Schatzkarte: andere Plätze, mehr Schätze

☐ Töne: beim Schatz, bei der Lava, beim Sieg

☐ Leben-Anzeige mit den drei Status-LEDs

☐ Der Geist wird nach jedem Schatz schneller.

☐ Ein zweiter Geist schwebt auf und ab.

☐ eigenes Spielfeld mit **Dateien → Bild zeichnen…** (Lava in „Farbe rot“!)

☐ eigene Idee: _____

Welche Funktion(en) musst du dafür ändern? _____

Aufgabe 5 ⭐ Spieltest

Tauscht die Plätze: Spielt das Spiel eures Nachbarn. Schreibt auf, was euch gefällt und was ihr ändern würdet.

_____

_____

Speichern! Dateien → Auf den Computer… – und wer einen PBC+ hat: **Dateien → Auf den PBC+…** mit der Wahl **Python-Programm**, dann kannst du dein Spiel überall spielen.

Das habe ich gelernt:

☐ Ich kann mit „hänge … an Liste an“ Werte sammeln.

☐ Ich kann mit „für jedes Element“ alle Werte einer Liste anzeigen.

☐ Ich kann ein Programm mit Funktionen gezielt erweitern.

Mehr dazu im Buch: Kapitel 20 – Projekt: Schatzjagd (20.5–20.6)