

Variablen und Rechnen

Wenn ein richtiges Spiel entworfen werden soll, will man auch wissen, wie gut man abgeschnitten hat. Hierzu wird ein Zähler benötigt. Da ein Spielstand sich während des Spiels ändert, also variabel ist, benutzt man **Variablen**, um den Spielstand zu speichern.

Erstellt man eine Variable, muss man sich überlegen, wer alles auf die Variable Zugriff benötigt – wenn nur ein Sprite die Variable benutzen soll, beschränkt man sich auf den Zugriff für nur dieses Sprite (**lokale Variable**). Sollen alle Sprites die Variable verändern und benutzen können, verwendet man **globale Variablen**.



Initialisierung

Damit eine Zählvariable bei jedem Programmstart anfängt von vorne zu zählen muss sie initialisiert (auf einen Ursprungszustand gebracht) werden.

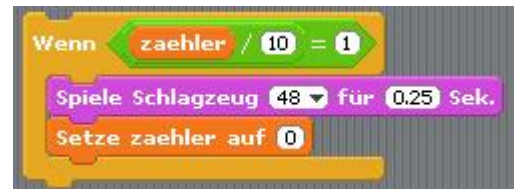
Aufgabe:

Füge einen Zähler zu der Tanzgruppe hinzu der zählt, wie fleißig die einzelnen Tänzer waren und für jede Bewegung einen Punkt nach oben zählt.

Rechnen:

Variablen eignen sich sehr gut um mit ihnen zu rechnen. Scratch unterstützt die Grundrechenoperationen und einige mehr.

Möchte man nach je zehn Tanzbewegungen einen Klang spielen möchte, kann bspw. folgendes Skript verwenden.



Aufgabe:

Füge zu einem deiner bisher erstellten Projekte verschiedene Zähler hinzu. Wenn ein bestimmter Zählerstand erreicht ist, Spiele einen Klang o.ä.