



1. Schritt:
Hinzufügen eines Gegenspielers

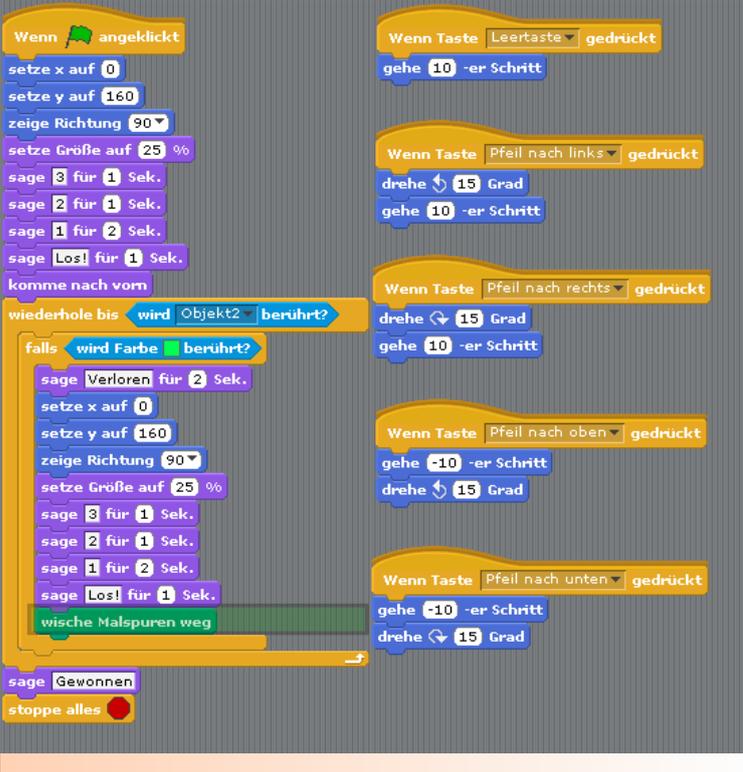
Codeschnipsel

Codeschnipsel



2. Schritt:
Quellcode des Gegenspielers (Objekt3) anpassen.

3. Schritt:
Quellcode von Scratch (Objekt1) anpassen.



Hinzufügen eines
Gegenspielers in
Scratch



Unserem Spiel soll ein Gegenspieler für Scratch hinzugefügt werden, welcher es ihm erschwert an sein Ziel zu kommen.

Benötigte Zeit:



ca.: 10 min.

Fortgeschrittene

1 Karte in 2 Schritten erstellen:

1. Karten falten
2. Zusammenkleben