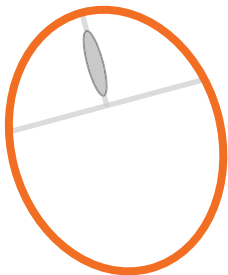
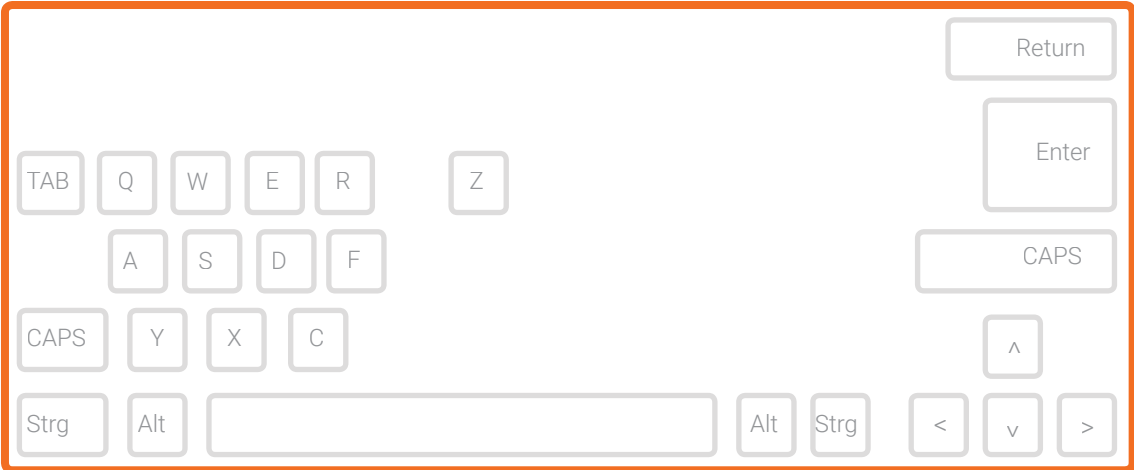


1



Figur / Objekt	Funktionen
Katze	Apfel einsammeln
	Nach Links und Rechts laufen

Wenn	Dann
Katze berührt Apfel	+1 Punkt
10 Punkte erreicht	Spiel gewonnen

3 Welche Figuren und Objekte aus deiner Skizze müssen programmiert werden? Trage sie in diese Liste ein und verbinde sie mit den Figuren im Bild. Trage anschließend ein, was die Figur oder das Objekt können muss.

4 Was passiert im Spiel genau? Wann werden Punkte gezählt? Welche Folge hat es, wenn sich Objekte berühren? Schreibe die wichtigsten Regeln des Spiels nach dem „Wenn - Dann“ Muster auf.

Inhalt

Die Katze sucht im Garten fröhlich nach Äpfeln für einen Kuchen...

Was muss getestet werden?

Dreht sich die Katze, wenn sie nach Links und Rechts geht?

2 Welche Tasten werden benötigt? Markiere sie und füge gegebenenfalls weitere hinzu. Zeichne dann jeweils eine Linie von den Tasten den gesteuerten Objekt im Bild.

5 Was ist die Handlung des Spiels? Welche Herausforderungen müssen die Figuren meistern? Beschreibe kurz die Stimmung und worum es überhaupt geht.

6 Welche Probleme könnte es bei der Umsetzung geben? Trage hier ein, was du vorher in kleinen Tests ausprobieren musst.