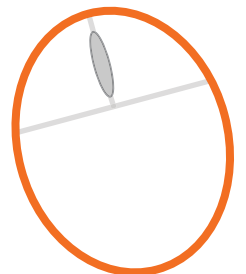


Mit dem Bauplan kannst du genau abbilden, was du für dein Spiel alles benötigst. Zeichne das Spiel dazu so, wie der Spielende es am Ende sehen würde und fülle anschließend alle Felder aus. Dann geht das Programmieren ganz leicht!

1



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.

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 (Sich bewegen zu..., Töne machen,...)

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?

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.