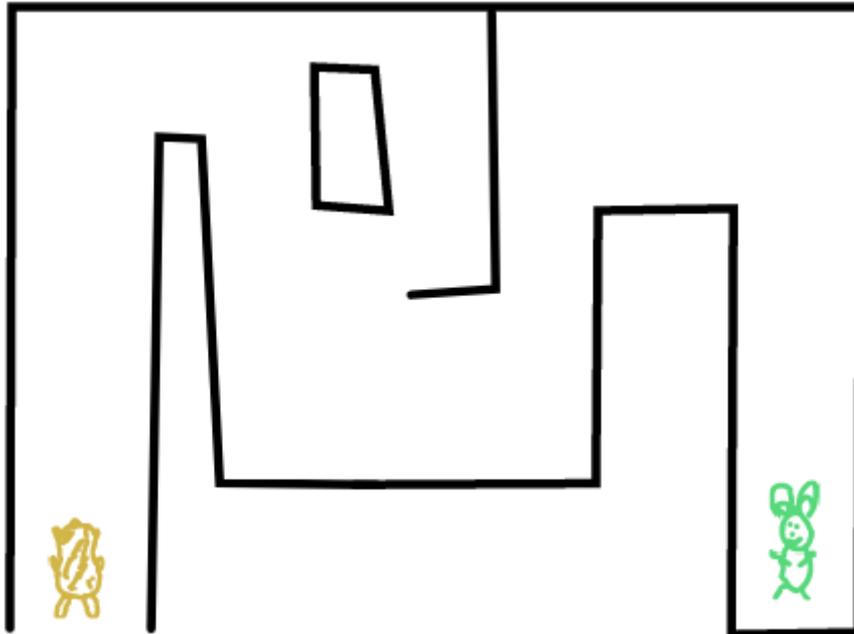


Labyrinth



Aufgabe

Programmiere in Scratch ein Spiel „Fang die Maus“. Ziel des Spiels ist es, die Katze so durch das Labyrinth zu führen, dass sie die Maus findet. Dabei darf sie keine schwarzen Ränder des Labyrinths berühren. Tut sie es doch, muss sie von vorne beginnen. Wenn die Katze die Maus berührt, soll sie sagen „Ich fress dich!“.

Erweitere dein Spiel anschließend um eigene Ideen. Beispiele für mögliche Erweiterungen können sein:

- Platziere einige Fische in dem Labyrinth. Die Katze kann die Fische unterwegs fressen und damit Punkte sammeln.
- Die Fische, die sie unterwegs frisst, machen die Katze stärker. Für jeden Fisch kann sie einmal die Ränder des Labyrinths berühren, ohne dass sie von vorne beginnen muss.
- Eine Anzeige zählt, wie viele Versuche die Katze benötigt, bis sie die Maus gefunden hat.