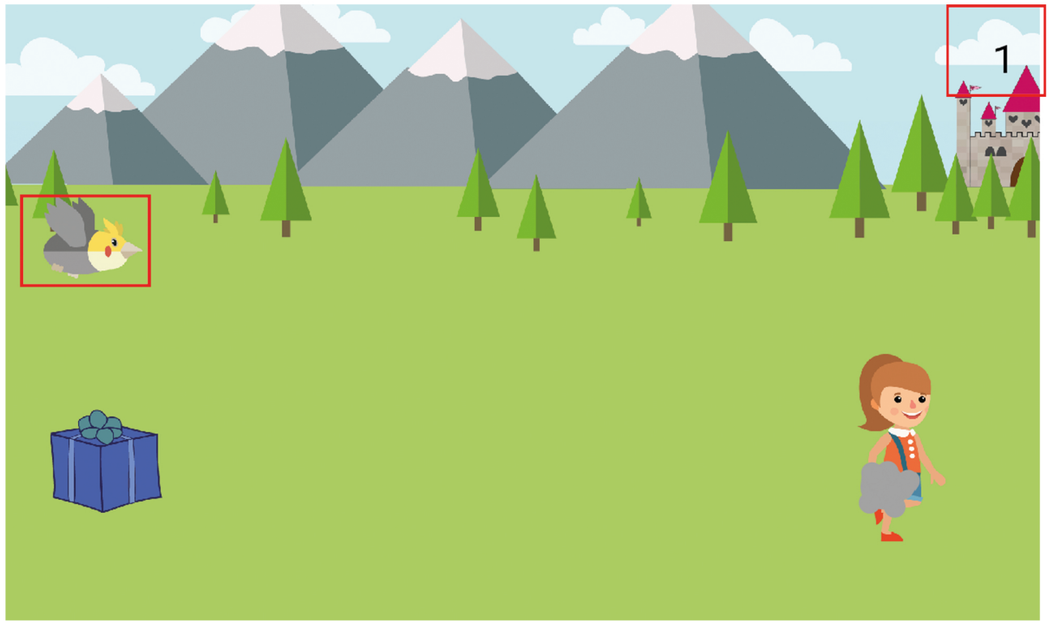
5 - Dein erstes Spiel



Tipp:

Füge die ersten beiden Daten-Bausteine (Schritt 2. und 3.) ganz am Anfang des Skriptes ein.

Deine Aufgabenstellung:

1. Gehe in das Skript des Objektes Vogel.

2. Benutze einen Baustein um eine neue Variable "Punkte" mit den Anfangswert 0 zu setzen.

3. Zeige sie rechts oben an. Für die X-Position kannst du zum Beispiel -500 und für Y-Position 300 setzen.

4. Jedes Mal wenn der Vogel antippt wird, ändere die Variable um den Wert 1. So wird mitgezählt, wie der Vogel angetippt wird.

Du benötigst Bausteine aus den folgenden Kategorien: