

Das große (GymGa)Quiz

1. Erstelle ein Quiz mit drei verschiedenen Schwierigkeitsleveln.
Du benötigst folgende Komponenten: Bühnenbild: boardwalk; Figur: Katze
2. Füge den Quiznamen als Schriftzug hinzu, indem Du selber eine neue Figur zeichnest und das Textwerkzeug benutzt. 
3. Lass die Katze bei Spielstart (also dann, wenn die grüne Fahne angeklickt wird) für 3 Sekunden sagen: „Los geht’s! Was weißt Du alles über Scratch?“
4. Definiere eine Variable „Richtige Antworten“ und setze diese bei Spielstart auf 0
5. Erstelle selbst ein neues Skript (Programmierblock) und nenne es „Quiz_Teil1“. Dieses Skript soll ausgeführt werden, nachdem die Katze gesprochen hat.
Tipp: Unter „neuer Block“ kannst du neue Blöcke/Skripte erstellen und definieren.
6. Definiere den Programmierblock „Quiz_Teil1“, indem Du weitere Anweisungen hinzufügst:
 - a) setze die Variable „Richtige Antworten“ auf 0
 - b) Füge eine erste Frage hinzu
Tipp: Die Anweisung, um eine Frage zu stellen, findest Du unter „Fühlen“
7. Überprüfe als nächstes die eingegebene Antwort. Je nachdem, ob die Antwort richtig oder falsch ist, soll die Katze unterschiedlich reagieren.
 - a) Wenn die eingegebene Antwort richtig ist, spiele einen Klang ab, lass die Katze „Richtig!“ sagen und ändere die Variable „Richtige Antworten“ um 1.
 - b) Wenn die Antwort falsch ist, spiele einen anderen Klang ab und lass die Katze sagen: „Leider falsch!“
8. Füge zwei weitere Fragen hinzu und überprüfe jeweils die eingegebenen Antworten.
9. Füge zwei weitere Level mit sich steigenden Schwierigkeitsgraden ein. Erstelle dafür je ein weiteres Skript „Quiz_Teil2“ und „Quiz_Teil3“.
 - a) Setze die Variable „Richtige Antworten“ auf ???
 - b) Füge wie im ersten Teil je drei neue Fragen hinzu und überprüfe die eingegebenen Antworten.
10. Wenn alle Fragen aus Teil1 richtig beantwortet wurden (und nur dann) soll dem Spieler Zugang zum zweiten Level gewährt werden. Gleiches gilt für Level drei.
11. Überlege Dir, wie Du überprüfen kannst, ob der Spieler die Fragen aus Teil 1 bzw. Teil 2 wiederholen muss oder mit den Fragen aus dem nächsten Level weitermachen darf.
Teile dem Spieler mit, ob er in das nächste Level wandern darf oder, dass er alle Fragen richtig beantworten muss, bevor das nächste Level freigeschaltet wird.
12. Wenn der Spieler Teil 2 des Quiz erreicht, soll sich das Hintergrundbild ändern. Füge ein neues Bühnenbild als Hintergrund aus der Bibliothek hinzu und definiere für Quiz Teil 1 und 2 ein Bühnenbild, indem Du die Anweisung „wechsle zu Bühnenbild ???“ benutzt.
13. Definiere eine neue Variable „Level“, welche anzeigen soll, in welchem Level sich der Spieler gerade im Quiz befindet. Setze die Variable entsprechend dem jeweiligen Level ein.

Falls noch Zeit bleibt, baut Steigerungsmöglichkeiten ein:

Programmiere einen Countdown:

Baue hierzu eine Variable „Zeit“ ein, in der die Fragen beantwortet sein müssen.

Setze die Zeit zu Spielstart auf 60 und ändere sie jede Sekunde um -1. Wenn die Zeit abgelaufen ist (=0), stoppe das gesamte Spiel.