

Datum:
Name:

Variablen M8.6 Schriftlicher Test



<https://www.canonlab.org/scratch-encore>

Variablen: Schriftlicher Test

1. Auf der Bühne befindet sich ein Schieberegler, der die Anzahl der Minuten in einem Projekt festlegt. Kreise ein oder markiere das Skript, das die Anzahl der ausgewählten Minuten in Sekunden konvertiert und die Anzahl der Sekunden ausgibt.

a.

```
Wenn [ ] angeklickt wird
  setze [sekunden] auf [minuten * 60]
  sage [sekunden] für 2 Sekunden
```

b.

```
Wenn [ ] angeklickt wird
  setze [minuten] auf [sekunden * 60]
  sage [sekunden] für 2 Sekunden
```

c.

```
Wenn [ ] angeklickt wird
  setze [sekunden] auf [minuten * 60]
  sage [minuten] für 2 Sekunden
```

d.

```
Wenn [ ] angeklickt wird
  setze [minuten] auf [sekunden * 60]
  sage [minuten] für 2 Sekunden
```

2. Beschreibe, was die Figur für jedes der folgenden Skripte tun wird:

Kreise ein oder markiere: Wenn auf die grüne Flagge geklickt wird, sagt die Figur:

```
Wenn [ ] angeklickt wird
  setze [x] auf 5
  setze [y] auf 10
  sage [x] für 2 Sekunden
```


- a. 2
- b. 5
- c. 10
- d. 5 & 10

```
Wenn Taste [Leertaste] gedrückt wird
  setze [x] auf 5
  setze [x] auf 10
  sage [x] für 2 Sekunden
```

Kreise ein oder markiere: Wenn die Leertaste gedrückt wird, sagt die Figur:

- a. 2
- b. 5
- c. 10
- d. 5 & 10



Datum: Name:	Variablen M8.6 Schriftlicher Test	 SCRATCH ENCORE https://www.canonlab.org/scratch-encore
-----------------	---------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

```

Wenn [grüne Flagge] angeklickt wird
  setze x auf 5
  setze y auf 10
  sage "x + y" für 2 Sekunden

```

Kreise ein oder markiere: Wenn auf die grüne Flagge geklickt wird, sagt die Figur:

- a. 5
- b. 10
- c. 15
- d. 5 & 10

Debuggen

Hilfe! Es gibt einen Fehler! Sieh dir den folgenden Code an, um die Fragen zum Debuggen zu beantworten.

```

Wenn [grüne Flagge] angeklickt wird
  setze lebenspunkte auf 3
  setze juwelen auf 0

```

```

Wenn Taste [Leertaste] gedrückt wird
  gehe 10 er Schritt
  falls [wird Juwel berührt?] , dann
    ändere juwelen um 1
    falls [juwelen > 10] , dann
      ändere lebenspunkte um 1
      setze juwelen auf 0
  falls [wird Dorn berührt?] , dann
    ändere juwelen um -1

```

Ich habe ein Spiel gemacht, das Variablen verwendet! Die Spieler beginnen das Spiel mit 3 Leben und 0 Juwelen.

Wenn Spieler 10 Juwelen sammeln, erhalten sie ein zusätzliches Leben. Wenn Spieler einen Dorn berühren, verlieren sie ein Leben.


Der Code enthält 2 Fehler:

- Die Spieler erhalten kein zusätzliches Leben bis sie 11 Juwelen sammeln.
- Wenn Spieler einen Dorn berühren, verlieren sie ein Juwel, anstatt ein Leben zu verlieren.

Beantworte dazu die Fragen 3 und 4:

3. Spieler erhalten kein zusätzliches Leben, wenn 10 Juwelen gesammelt werden, weil.. .



Datum: Name:	Variablen M8.6 Schriftlicher Test	 SCRATCH ENCORE https://www.canonlab.org/scratch-encore
-----------------	---------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

4. Wenn Spieler einen Dorn berühren, verlieren sie ein Juwel (anstelle eines Lebens), weil...

5. Behebe den Fehler im obigen Code, indem du durchstreichst, was falsch ist, und es korrigierst.

