



Auftrag für die Teams

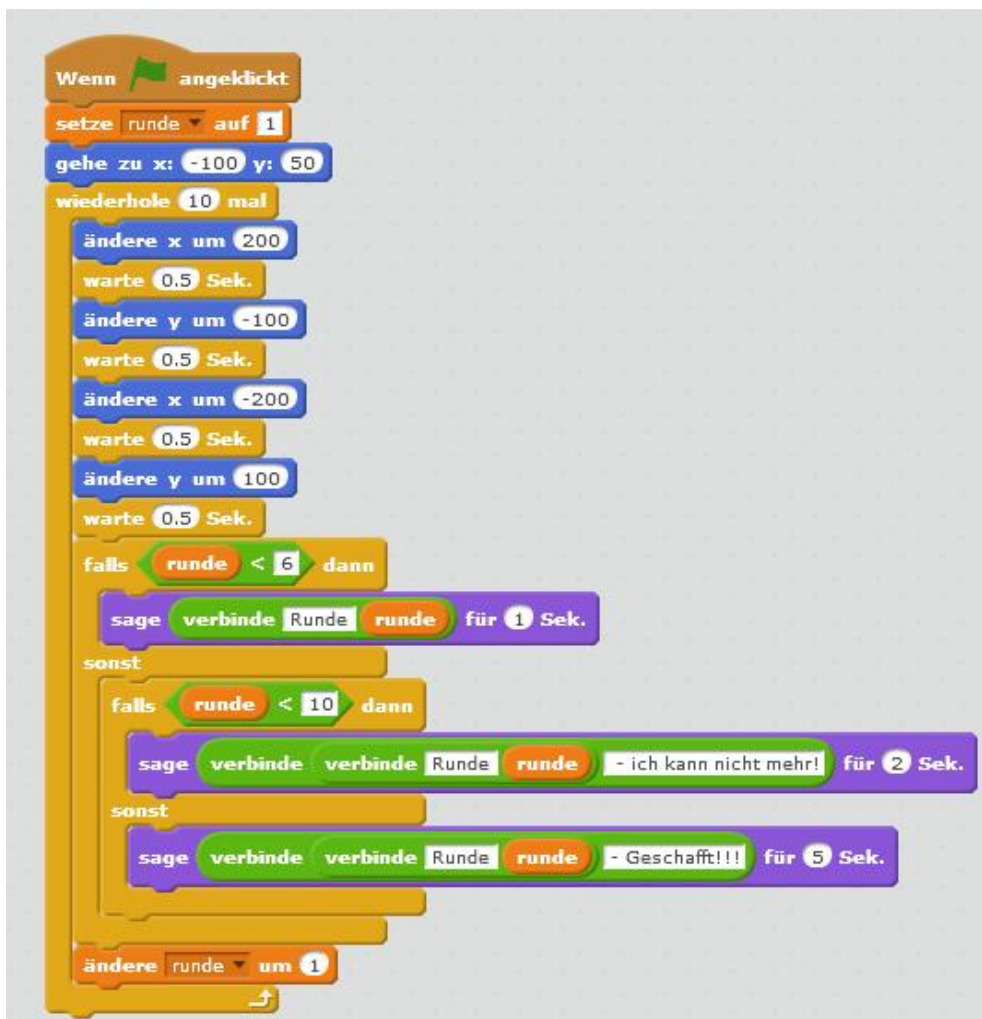
Euer Ziel ist es, übersichtlich und mit möglichst wenig Blöcken, ein Scratch-Programm zu finden, das die Katze genau das machen lässt, was ihr im Video gesehen habt.

Ihr könnt euch dazu gerne das Video nochmal ansehen. Ihr findet es im Tauschverzeichnis.

Scratch wird von der Lifelong-Kindergarten-Group am MIT-Media-Lab entwickelt. Siehe <http://scratch.mit.edu>.
Scratch ist lizenziert unter *CC BY-SA 2.0* (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.en>).



Mögliche Lösung:



Hier wird zunächst die **Variable** „runde“ **initialisiert** und die Katze auf die Ausgangsposition gesetzt.

Es folgt eine **Schleife** mit 10 Wiederholungen.

In der Schleife läuft die Katze zunächst ihre Runde. Um den Weg sichtbar zu machen, sind die „warte“-Anweisungen genutzt worden.

Nach dem Laufen folgt eine **Verzweigung** mit der **Bedingung**, dass der Wert der Variable „runde“ kleiner als 6 ist. Falls das der Fall ist, sagt die Katze die aktuelle Runde an.

Falls das nicht der Fall ist, wird noch einmal eine **Verzweigung** genutzt mit der **Bedingung**, dass die Runde kleiner als 10 ist. Falls die Bedingung erfüllt ist, sagt die Katze die Runde an mit dem Zusatz „- ich kann nicht mehr!“, falls nicht (d.h. es ist die 10. Runde vorbei), sagt die Katze „Runde 10 – Geschäft!“.

Am Ende wird noch in der Schleife, aber nach der äußeren Verzweigung, der **Wert der Variable** „runde“ um eins erhöht.