

# Spielstand speichern

Füge eine Punktetafel in dein Spiel ein.

Punkte 0



Punkte 0



Punkte 1



<http://scratch.mit.edu>

12

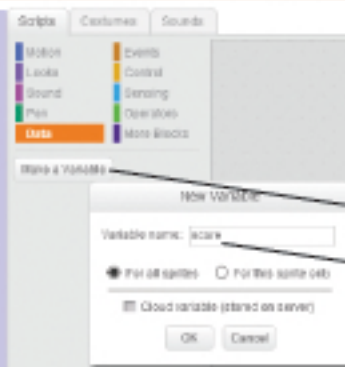
SCRATCH

# Spielstand speichern

Punkte 1



MACH DICH BEREIT

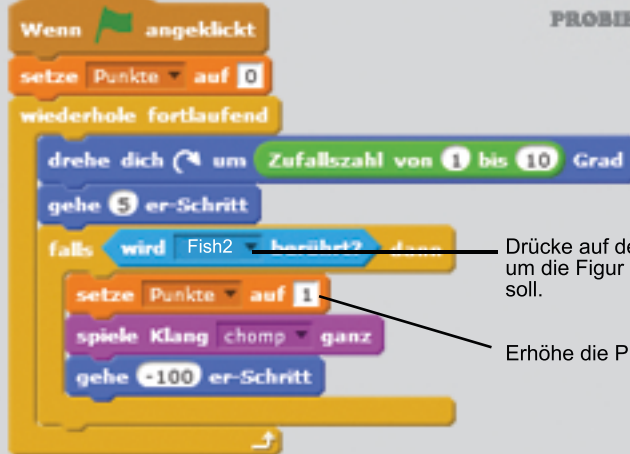


Daten auswählen

Klicke auf Neue Variable

Gib als Namen für die Variable "Punkte" ein und klicke auf OK.

PROBIERE DIESEN CODE AUS



Drücke auf den Pfeil des Pulldown-Menüs, um die Figur zu wählen, die gejagt werden soll.

Erhöhe die Punktzahl um 1.

MACH ES



Klicke auf die grüne Flagge, um anzufangen.

Bastel die Karte



1. Falte die Karte zur Hälfte



2. Klebe die Innenseiten zusammen



3. Schneide die Karte entlang der gestrichelten Linie aus