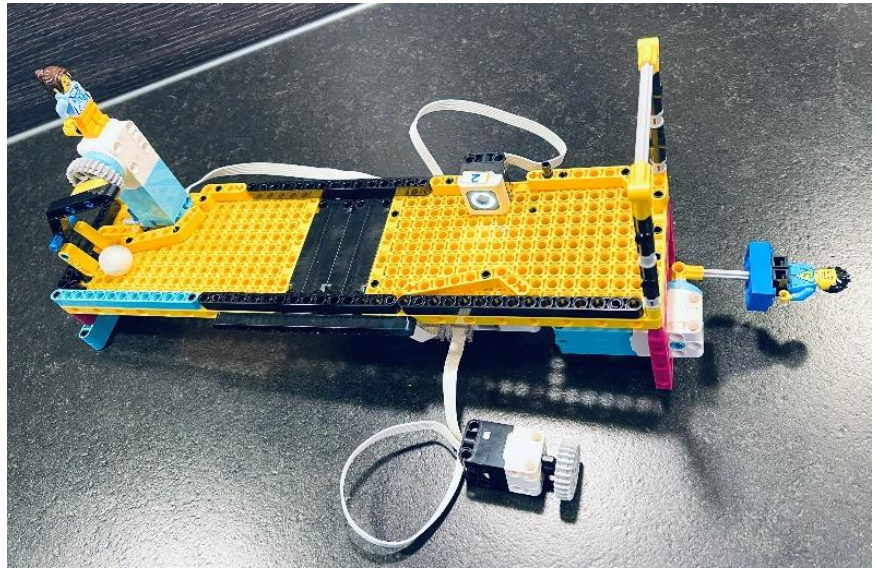


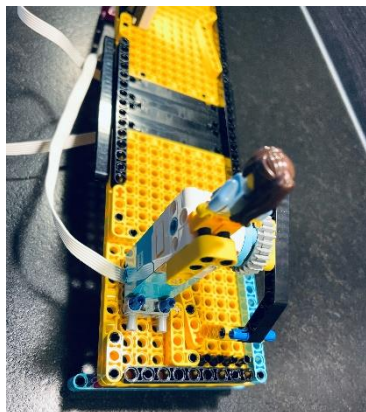
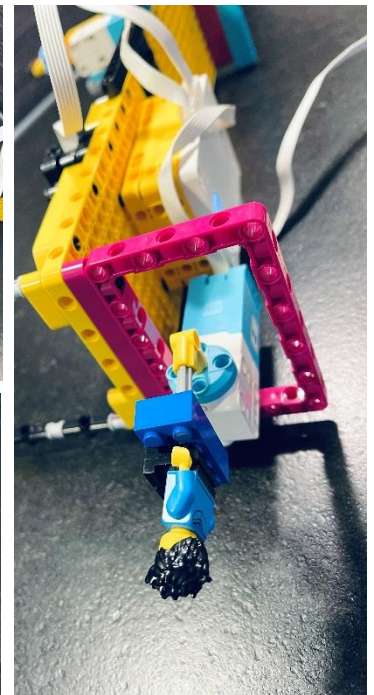
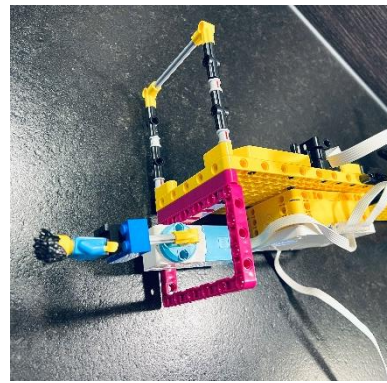
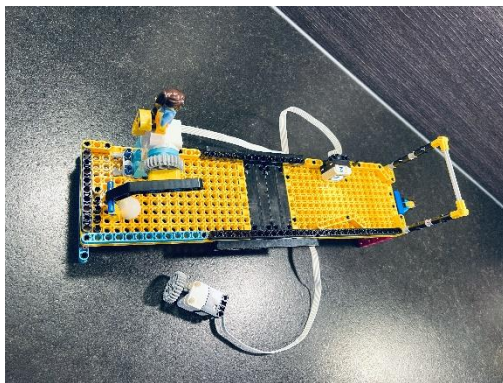
Aufgabe

Programmiere mit der LEGO Spike Scratch App ein **Fussballspiel**, indem ein Ball per Knopfdruck auf das Tor schießt.

Nachdem der Ball an einem Sensor vorbeiläuft, stellt sich der Torwart ins Tor, um den Ball abzufangen. Doch manchmal gelingt trotzdem ein Tor.



Aufbauhilfe



Lösung

The image displays two Scratch-style block diagrams for a Lego Spike robot program, illustrating a solution for a soccer game.

Left Diagram:

- Starts with a yellow block: "Wenn Programm startet".
- Followed by a blue block: "B lasse 90 Grad laufen".
- Then another blue block: "B stoppe Motor".
- Then a yellow loop block: "wiederhole fortlaufend".
- Inside the loop, a cyan block: "falls A Farbe ? , dann".
- Inside the loop, a blue block: "B lasse 90 Grad laufen".
- Inside the loop, a blue block: "B stoppe Motor".
- Inside the loop, a yellow block: "warte 1 Sekunden".
- Inside the loop, a blue block: "B lasse 90 Grad laufen".
- Inside the loop, a blue block: "B stoppe Motor".
- The loop ends with a yellow arrow block.

Right Diagram:

- Starts with a yellow block: "Wenn Programm startet".
- Followed by a yellow loop block: "wiederhole fortlaufend".
- Inside the loop, a cyan block: "falls D gedrückt ? , dann".
- Inside the loop, a blue block: "C stelle Geschwindigkeit auf 100 % ein".
- Inside the loop, a blue block: "C lasse 150 Grad laufen".
- Inside the loop, a blue block: "C stoppe Motor".
- Inside the loop, a blue block: "C lasse 150 Grad laufen".
- The loop ends with a yellow arrow block.