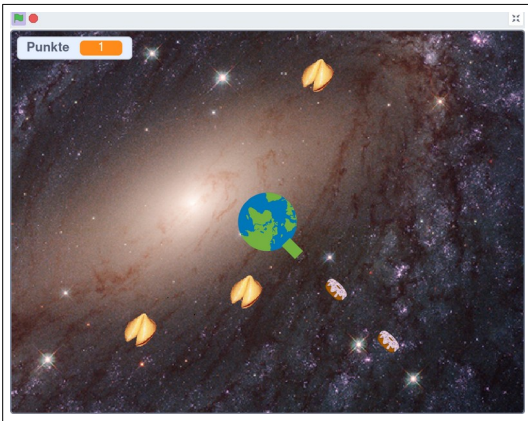


# Angriff der Glückskekse



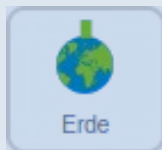
Die Erde wird von riesigen intergalaktischen Glückskekse angegriffen. Zum Glück wurde letzte Woche am Nordpol eine Donut-Kanone installiert, mit der man sich gegen die gezuckerten Eindringlinge und ihre schlaun Sprüche wehren kann.

Für dieses Spiel musst Du auf das Erde-Kostüm eine Donut-Kanone malen und eine Variable mit dem Namen „Punkte“ anlegen.

Ein paar Ideen zum Erweitern:

- Hat die Erde zu viele Donuts abbekommen, ist das Spiel vorbei
- Außer Glückskekse können noch andere Süßigkeiten auftauchen
- Wenn die Erde genug Punkte hat, geht es ins nächste Level

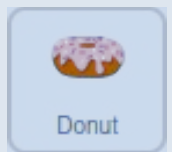
## Code für die Erde



```

Wenn [ ] angeklickt wird
  setze Punkte auf 0
  setze Richtung auf 90 Grad
  wiederhole fortlaufend
    falls [Taste Pfeil nach rechts gedrückt?] , dann
      drehe dich um 15 Grad
    falls [Taste Pfeil nach links gedrückt?] , dann
      drehe dich um 15 Grad
  
```

## Code für den Donut



```

Wenn [ ] angeklickt wird
  gehe zu x: 0 y: 0
  setze Richtung auf 0 Grad
  setze Drehtyp auf rundherum
  wiederhole fortlaufend
    falls [Taste Leertaste gedrückt?] , dann
      erzeuge Klon von mir selbst
      warte 0.1 Sekunden
  
```

```

Wenn ich als Klon entstehe
  wiederhole fortlaufend
    gehe 10 er Schritt
    falls [wird Rand berührt?] , dann
      lösche diesen Klon
  
```

## Code für den Glückskeks



```

Wenn [ ] angeklickt wird
  verstecke dich
  wiederhole fortlaufend
    erzeuge Klon von mir selbst
    warte 1 Sekunden
  
```

```

Wenn ich als Klon entstehe
  falls [Zufallszahl von 0 bis 1 = 0] , dann
    gehe zu x: Zufallszahl von -230 bis 230 y: 171
  sonst
    gehe zu x: Zufallszahl von -228 bis 232 y: -171
  zeige dich
  gleite in 5 Sek. zu x: 0 y: 0
  
```

```

Wenn ich als Klon entstehe
  wiederhole fortlaufend
    falls [wird Erde berührt?] , dann
      ändere Punkte um -1
      lösche diesen Klon
    falls [wird Donut berührt?] , dann
      ändere Punkte um 1
      lösche diesen Klon
  
```