

QUIZ



Benutzernummer

Kreuze die richtige „Bewegung“ an, um einen Sprite nach oben oder unten zu bewegen.

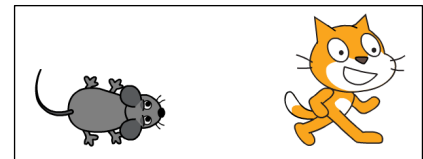
- ☐
- ☐

Was macht der Sprite, wenn man auf die grüne Flagge klickt?

- ☐ Er dreht sich zehn Mal im Kreis.
- ☐ Er dreht sich ein Mal im Kreis.
- ☐ Er dreht sich 36 Mal im Kreis.



Die Maus nähert sich der Katze. Wenn sie die Katze berührt, soll sie sich schnell zurückziehen und sich der Katze nicht mehr nähern. Welchen Block verwendest du?



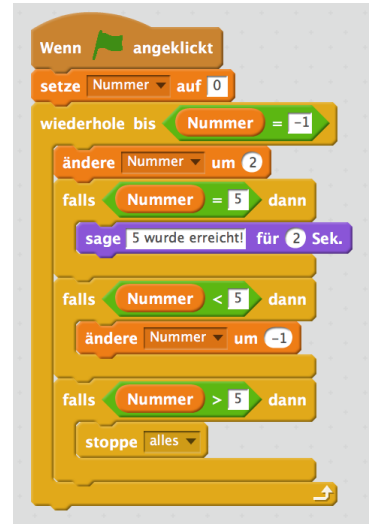
Was sagt der Sprite?

- ☐ 0
- ☐ 1
- ☐ 3
- ☐ Nummer



Kreuze richtige Aussagen zum nebenstehenden Programm an:

- ☐ Der Sprite wird niemals etwas sagen.
- ☐ Der Sprite sagt irgendwann „5 wurde erreicht!“ für 2 Sekunden.
- ☐ Das Programm zählt unendlich nach oben.
- ☐ Das Programm zählt unendlich nach unten.
- ☐ Der „Nummer“-Wert -1 wird irgendwann erreicht.
- ☐ Wenn das Programm beendet wird, ist der „Nummer“-Wert 5
- ☐ Wenn das Programm beendet wird, ist der „Nummer“-Wert 7
- ☐ Wenn das Programm beendet wird, ist der „Nummer“-Wert -1
- ☐ Das Programm befindet sich in einer Endlosschleife und wird nie beendet.



Kreuze richtige Aussagen zum nebenstehenden Programm an:

Fall 1:

Der Sprite erscheint an einer zufälligen Stelle auf dem Hintergrund, allerdings nicht an der Stelle deines Mauszeigers.

- ☐ Du reagierst blitzschnell, erwischst den Sprite noch und klickst ihn an. Der Sprite sagt „Treffer“.
- ☐ Du hältst die Maustaste schon gedrückt, reagierst blitzschnell und erreichst den Sprite noch, bevor er verschwindet. Der Sprite sagt „Treffer“.

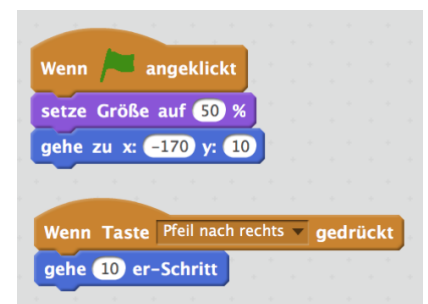


Fall 2:

Der Sprite erscheint zufälligerweise genau an der Stelle deines Mauszeigers.

- ☐ Du hältst die Maustaste nicht gedrückt, reagierst aber blitzschnell und klickst ihn sofort an. Der Sprite sagt „Treffer“.
- ☐ Du hältst die Maustaste schon gedrückt. Der Sprite sagt „Treffer“.

Welches Auto ist am schnellsten am rechten Bildschirmrand, wenn du die „Pfeil nach rechts“-Taste durchgehend gedrückt hältst?



☐ blau

☐ lila

☐ grün

Vielen Dank für's Mitmachen!

