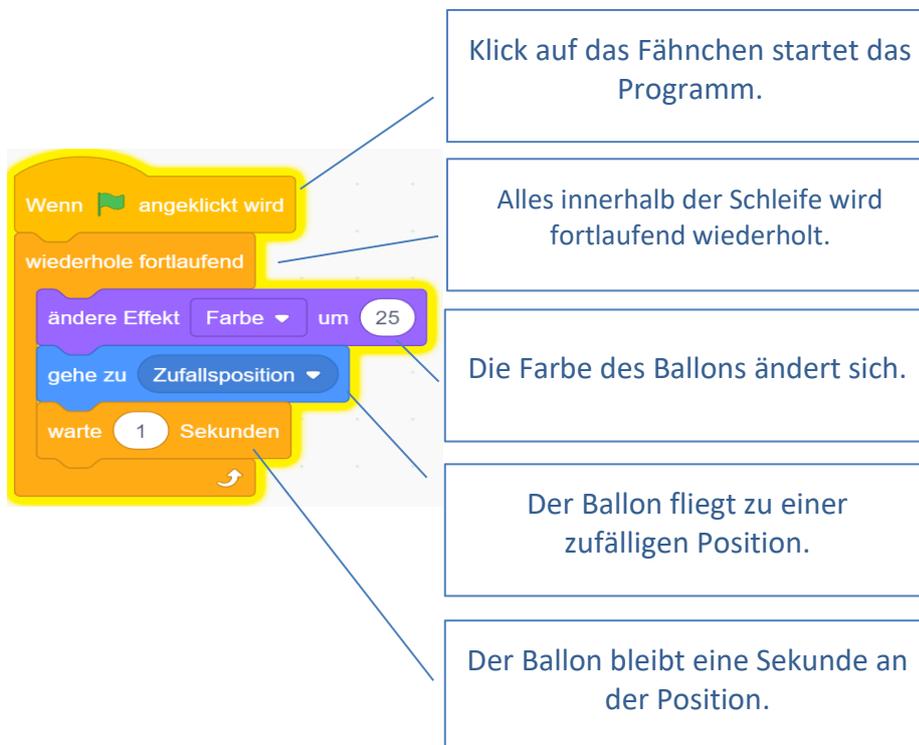


Bei einem Klick auf einen Luftballon soll ein Ton ertönen und in dem Score ein Punkt dazukommen. Der Luftballon fliegt auf der Bühne herum und wartet an einer Position eine Sekunde. Beim Klicken muss man sehr schnell sein, um Punkte zu sammeln!

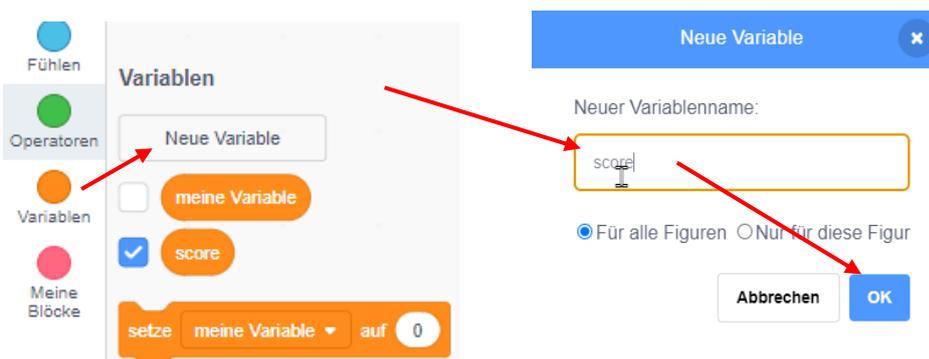
1. Entferne die Katze auf der Bühne, diese ist jetzt nicht notwendig.
Klick auf den Papierkorb.
2. Hole die Figur **Balloon1** auf die Bühne.
Figur wählen findest du im rechten Bereich ganz unten.
3. Der Ballon soll jede Sekunde
 - die Farbe ändern,
 - wo anders hinfliegen,
 - eine Sekunden an der Position verbleiben.



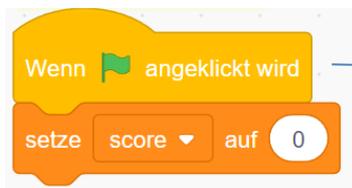
1 Katze entfernen



4. Wir benötigen Punkte, die gesammelt werden können. Dazu benötigen wir eine Variable, diese nenne wir einfach **score**. Die Variable **score** wird bei jedem Klick um eins erhöht, sie beginnt klarerweise mit null. Die Variable **score** verwenden wir dann im nächsten Programm!

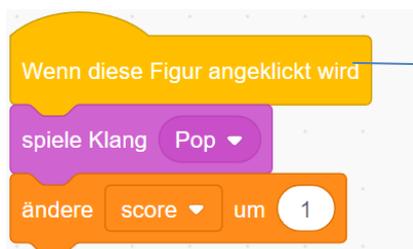


5. Der Score soll auf null gesetzt werden.



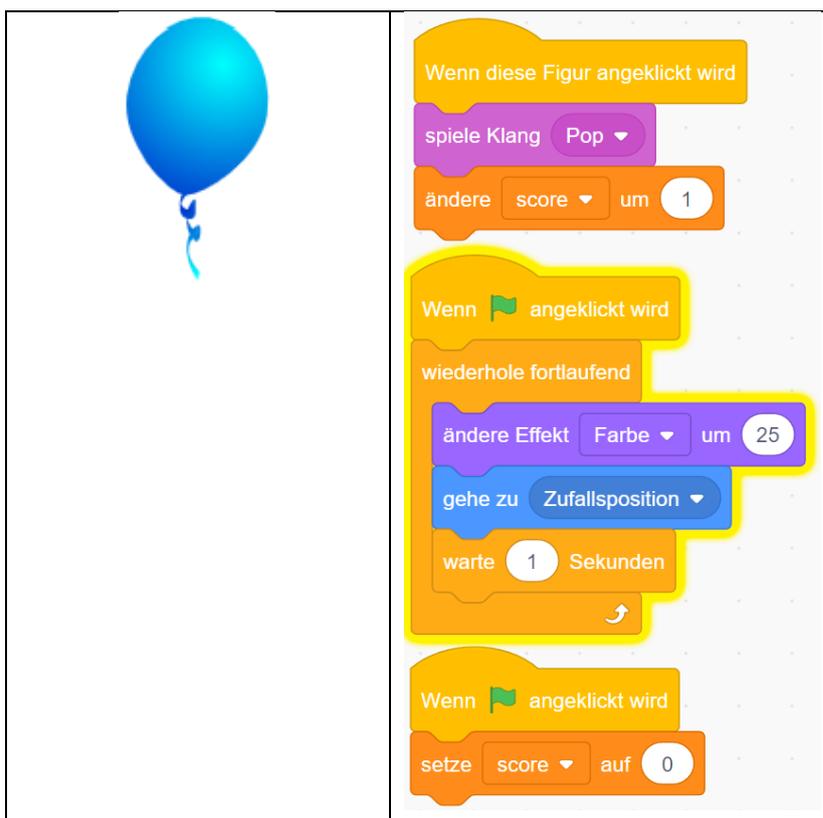
Ein Klick auf das Fähnchen startet das Programm und setzt die Punkte auf null.

6. Das Spiel soll ja so sein, dass bei jedem Klick auf den Ballon ein Punkt vergeben wird. Dazu soll ein Ton ertönen.



Mit Klick auf den Ballon ertönt ein Ton und die Punkte erhöhen sich um einen Punkt.

Das fertige Programm schaut so aus:



7. Teste das Programm!
8. Speichere das Programm mit dem Namen **Ballonspiel**.