



Medien und Informatik

Agent Cubes – Ein Spiel programmieren

Auftrag: Du erstellst ein eigenes einfaches Computerspiel mit AgentCubes
Das Skript zu deinem Auftrag findest du unter: <https://unterricht-digital.ch>
Arbeite dich Schritt für Schritt durch das Skript durch.
Bei Fragen wendest du dich an daniel.jud@schule-adliswil.ch

Ziel:

1. Du lernst eine IF-THAT-Beziehung kennen.
2. Du programmierst dein erstes Spiel am Computer.
3. Du machst eine Erfahrung mit geführtem Selbstlernen.

Abgabetermin: Das Spiel musst du bis am dritten Halbtage programmiert haben.
Bei deinem Kurs ist dies der Mittwoch, 27.01.2021.