

Wortschatz – Coding

Englische Vokabel	Englische Definition	Deutsche Definition	Spanische Definition
Coding	The process of writing instructions for a computer to follow.	Der Prozess des Schreibens von Anweisungen, denen ein Computer folgen soll.	El proceso de escribir instrucciones para que una computadora las siga.
Game Development	The process of creating and designing a video game.	Der Prozess der Erstellung und Gestaltung eines Videospiele.	El proceso de crear y diseñar un videojuego.
Sprite	A 2D image or character that can be manipulated or animated in a game.	Ein 2D-Bild oder Charakter, der in einem Spiel manipuliert oder animiert werden kann.	Una imagen o personaje en 2D que se puede manipular o animar en un juego.
Variable	A named storage location in a program that holds a value that can be changed.	Ein benannter Speicherort in einem Programm, der einen Wert enthält, der verändert werden kann.	Una ubicación de almacenamiento con nombre en un programa que contiene un valor que puede cambiar.
Function	A reusable block of code that performs a specific task.	Ein wiederverwendbarer Codeblock, der eine bestimmte Aufgabe erfüllt.	Un bloque de código reutilizable que realiza una tarea específica.
Loop	A programming structure that repeats a set of instructions until a certain condition is met.	Eine Programmierstruktur, die eine Reihe von Anweisungen wiederholt, bis eine bestimmte Bedingung erfüllt ist.	Una estructura de programación que repite un conjunto de instrucciones hasta que se cumple una cierta condición.
Event	An action or occurrence in a game that can trigger a response or behavior.	Eine Aktion oder ein Ereignis in einem Spiel, das eine Reaktion oder ein Verhalten auslösen kann.	Una acción u ocurrencia en un juego que puede desencadenar una respuesta o comportamiento.
Collision	When two objects in a game come into contact or overlap with each other.	Wenn zwei Objekte in einem Spiel aufeinander treffen oder sich überlappen.	Cuando dos objetos en un juego entran en contacto o se superponen entre sí.
Debugging	The process of finding and fixing errors or issues in a program.	Der Prozess, Fehler oder Probleme in einem Programm zu finden und zu beheben.	El proceso de encontrar y corregir errores o problemas en un programa.
Score	A numeric value that represents a player's performance or progress in a game.	Ein numerischer Wert, der die Leistung oder den Fortschritt eines Spielers in einem Spiel darstellt.	Un valor numérico que representa el rendimiento o el progreso de un jugador en un juego.

Algorithm	A step-by-step procedure or set of rules for solving a problem or accomplishing a task.	Ein schrittweises Verfahren oder eine Reihe von Regeln zur Lösung eines Problems oder zur Durchführung einer Aufgabe.	Un procedimiento paso a paso o conjunto de reglas para resolver un problema o realizar una tarea.
Event Handler	A function or method that responds to a specific event in a program.	Eine Funktion oder Methode, die auf ein bestimmtes Ereignis in einem Programm reagiert.	Una función o método que responde a un evento específico en un programa.
Collision Detection	The process of detecting when two objects in a game collide or intersect.	Der Prozess, wenn erkannt wird, dass sich zwei Objekte in einem Spiel berühren oder sich schneiden.	El proceso de detectar cuando dos objetos en un juego colisionan o se intersectan.
Input	Any data or information received from a user or another device, such as keyboard or controller input.	Jegliche Daten oder Informationen, die von einem Benutzer oder einem anderen Gerät empfangen werden, z.B. Tastatureingabe oder Controller-Eingabe.	Cualquier dato o información recibida de un usuario u otro dispositivo, como la como la entrada del teclado o del controlador.

1. Question: What is coding?

- a) The process of writing instructions for a computer.
- b) Designing graphics for a game.
- c) Testing a game on different platforms.
- d) Modifying game rules during gameplay.

Correct Answer: a) The process of writing instructions for a computer.

2. Question: What is a sprite?

- a) A code block that performs a specific task.
- b) A 3D model used in a game.
- c) A 2D image or character that can be manipulated or animated in a game.
- d) A tool for debugging in a program.

Correct Answer: c) A 2D image or character that can be manipulated or animated in a game.

3. Question: What is a variable?

- a) A specific point in the code where execution pauses.
- b) An action or event that triggers a response in the game.
- c) A named storage location in a program that holds a value that can be changed.
- d) A function that performs a specific task in the game.

Correct Answer: c) A named storage location in a program that holds a value that can be changed.

4. Question: What is a function?

- a) A tool for monitoring and fixing errors in a program.
- b) A reusable code block that performs a specific task.
- c) An algorithm for generating random numbers.
- d) An interface that allows control of the game.

Correct Answer: b) A reusable code block that performs a specific task.

5. Question: What is a loop?

- a) A programming structure that repeats a set of instructions until a specific condition is met.
- b) The movement of a game character across the screen.
- c) A collision between two objects in the game.
- d) A function that changes the appearance of a sprite.

Correct Answer: a) A programming structure that repeats a set of instructions until a specific condition is met.

6. Question: What is an event?

- a) An algorithm for generating random numbers.
- b) A flowchart that visualizes the program flow.
- c) An action or event in the game that triggers a response or behavior.
- d) A function that tracks the player's score in the game.

Correct Answer: c) An action or event in the game that triggers a response or behavior.

7. Question: What is a collision?

- a) An error in the program that needs to be fixed.
- b) A specific type of function in the programming language.
- c) When two objects in the game collide or overlap.
- d) A measure to optimize the performance of a game.

Correct Answer: c) When two objects in the game collide or overlap.

8. Question: What is debugging?

- a) The simulation of human-like intelligence in a computer system.
- b) Checking and fixing errors or bugs in a program.
- c) Creating graphics and animations for a game.
- d) Programming AI-controlled characters in a game.

Correct Answer: b) Checking and fixing errors or bugs in a program.

9. Question: What is an asset?

- a) A value representing the player's progress in the game.
- b) An algorithm for calculating physical forces in a game.
- c) Any resource or component used in a game, such as images, sounds, or 3D models.
- d) A function for generating random numbers in a game.

Correct Answer: c) Any resource or component used in a game, such as images, sounds, or 3D models.

10. Question: What is a game engine?

- a) A visual programming language for game development.
- b) An interface that allows control of a game.
- c) An algorithm for generating random numbers in a game.
- d) A software platform or framework that provides tools and features for creating and running games.

Correct Answer: d) A software platform or framework that provides tools and features for creating and running games.

1. Frage: Was ist Coding?
 - a) Der Prozess des Schreibens von Anweisungen für einen Computer.
 - b) Das Entwerfen von Grafiken für ein Spiel.
 - c) Das Testen eines Spiels auf verschiedene Plattformen.
 - d) Das Anpassen von Spielregeln während des Spiels.

Richtige Antwort: a) Der Prozess des Schreibens von Anweisungen für einen Computer.

2. Frage: Was ist ein Sprite?
 - a) Ein Codeblock, der eine bestimmte Aufgabe erfüllt.
 - b) Ein 3D-Modell, das in einem Spiel verwendet wird.
 - c) Ein 2D-Bild oder Charakter, der in einem Spiel manipuliert oder animiert werden kann.
 - d) Ein Werkzeug zur Fehlerbehebung in einem Programm.

Richtige Antwort: c) Ein 2D-Bild oder Charakter, der in einem Spiel manipuliert oder animiert werden kann.

3. Frage: Was ist eine Variable?
 - a) Ein bestimmter Zeitpunkt im Code, an dem die Ausführung angehalten wird.
 - b) Eine Aktion oder ein Ereignis, das im Spiel eine Reaktion auslöst.
 - c) Ein benannter Speicherort in einem Programm, der einen Wert enthält, der verändert werden kann.
 - d) Eine Funktion, die eine bestimmte Aufgabe im Spiel erfüllt.

Richtige Antwort: c) Ein benannter Speicherort in einem Programm, der einen Wert enthält, der verändert werden kann.

4. Frage: Was ist eine Funktion?
 - a) Ein Werkzeug zur Überwachung und Behebung von Fehlern in einem Programm.
 - b) Ein wiederverwendbarer Codeblock, der eine bestimmte Aufgabe erfüllt.
 - c) Ein Algorithmus zur Generierung von Zufallszahlen.
 - d) Eine Schnittstelle, die die Steuerung des Spiels ermöglicht.

Richtige Antwort: b) Ein wiederverwendbarer Codeblock, der eine bestimmte Aufgabe erfüllt.

5. Frage: Was ist eine Schleife (Loop)?
 - a) Eine Programmierstruktur, die eine Reihe von Anweisungen wiederholt, bis eine bestimmte Bedingung erfüllt ist.
 - b) Eine Bewegung eines Spielcharakters über den Bildschirm.
 - c) Eine Kollision zwischen zwei Objekten im Spiel.
 - d) Eine Funktion, die das Erscheinungsbild eines Sprites verändert.

Richtige Antwort: a) Eine Programmierstruktur, die eine Reihe von Anweisungen wiederholt, bis eine bestimmte Bedingung erfüllt ist.

6. Frage: Was ist ein Event?
 - a) Ein Algorithmus zur Generierung von Zufallszahlen.
 - b) Ein Ablaufdiagramm, das den Programmfluss visualisiert.
 - c) Eine Aktion oder ein Ereignis im Spiel, das eine Reaktion oder ein Verhalten auslöst.
 - d) Eine Funktion, die den Spielstand eines Spielers verfolgt.

Richtige Antwort: c) Eine Aktion oder ein Ereignis im Spiel, das eine Reaktion oder ein Verhalten auslöst.

7. Frage: Was ist eine Kollision?

- a) Ein Fehler im Programm, der behoben werden muss.
- b) Eine bestimmte Art von Funktion in der Programmiersprache.
- c) Wenn zwei Objekte im Spiel aufeinandertreffen oder sich überlappen.
- d) Eine Maßnahme zur Optimierung der Leistung eines Spiels.

Richtige Antwort: c) Wenn zwei Objekte im Spiel aufeinandertreffen oder sich überlappen.

8. Frage: Was ist Debugging?

- a) Die Simulation von menschenähnlicher Intelligenz in einem Computersystem.
- b) Das Überprüfen und Beheben von Fehlern oder Bugs in einem Programm.
- c) Das Erstellen von Grafiken und Animationen für ein Spiel.
- d) Das Programmieren von KI-gesteuerten Charakteren in einem Spiel.

Richtige Antwort: b) Das Überprüfen und Beheben von Fehlern oder Bugs in einem Programm.

9. Frage: Was ist eine Asset?

- a) Ein Wert, der den Fortschritt eines Spielers im Spiel darstellt.
- b) Ein Algorithmus zur Berechnung von physikalischen Kräften in einem Spiel.
- c) Jede Ressource oder Komponente, die in einem Spiel verwendet wird, wie Bilder, Sounds oder 3D-Modelle.
- d) Eine Funktion zur Generierung von Zufallszahlen in einem Spiel.

Richtige Antwort: c) Jede Ressource oder Komponente, die in einem Spiel verwendet wird, wie Bilder, Sounds oder 3D-Modelle.

10. Frage: Was ist eine Game Engine?

- a) Eine visuelle Programmiersprache zur Entwicklung von Spielen.
- b) Eine Schnittstelle, die die Steuerung eines Spiels ermöglicht.
- c) Ein Algorithmus zur Generierung von Zufallszahlen in einem Spiel.
- d) Eine Softwareplattform oder Framework, das Tools und Funktionen für die Erstellung und Ausführung von Spielen bereitstellt.

Richtige Antwort: d) Eine Softwareplattform oder Framework, das Tools und Funktionen für die Erstellung und Ausführung von Spielen bereitstellt.