

Level	Name	Was wird gelernt?	Level-Ablauf
1	Verlies von Kithgard	Grundlegende Syntax	Bewegen des Helden
CS1 Concept Video Basic Syntax			
2	Edelsteine in der Tiefe	Grundlegende Syntax	Held bewegen
3	Schattenwächter	Grundlegende Syntax	Held bewegen
	Konzept Challenge Careful Steps	Grundlegende Syntax	Held bewegen
4	Feindliche Mine	Argumente	Fallen umgehen, 5 Zeilen oder weniger schreiben, Code durch Argumente optimieren
	Konzept Challenge Long Steps	Argumente	Maximal 7 Befehle verwenden.
5	Wahre Namen	Strings (wichtige Groß- und Kleinschreibung)	Gegner mit Attack-Methode angreifen, indem man seinen Namen einsetzt
	Konzept Challenge Dangerous Steps	Strings	Gegner angreifen
6	Zellenkommentar	Kommentare (Dokumente lesen)	Das Passwort „Achoo“ (welches in der Funktion say() aufgerufen wird) steht in einem Kommentar
7	Bibliothekar Kithgards	Kommentare, Hilfe	Unter Tipps finden die Schülerinnen und Schüler die Hilfe zu den Themen
8	Der Gefangene	Argumente, Strings, Strategien	Mit Namen attackieren, um eine Tür zu öffnen, Gegner strategisch angreifen
5A	Günstige Chancen (Übung)	Argumente, Strings	
Concept Video While-Schleifen			
9	Feuertanz	While-Schleifen	Mit weniger als 4 Befehlen den Feuerbällen für immer ausweichen
10	Spuk im Kithirrgarten	While-Schleifen	Mithilfe einer While-Schleife durch den Irrgarten navigieren.
11	Weiter hinabsteigen	While-Schleifen, Argumente	Loop-Schleife verwenden, um effizient zu navigieren
11A	Rätselhaftes Kith-Labyrinth	While-Schleifen, Argumente	Loop-Schleife verwenden, um effizient zu navigieren

	Konzept Challenge Loop Warehouse	While-Schleifen, Argumente	Alle Edelsteine sammeln und entkommen, nicht mehr als 5 Befehle, loop-Muster finden
12	Tor des Grauens	While-Schleifen, Strings, Argumente	Tor mit weniger als 3 Anweisungen zerstören
13	Schlagen und Laufen	While-Schleifen, Strings, Argumente	Kiste öffnen und dann mit Loop-Schleife entkommen
14	Schränke von Kithgard	While-Schleifen, Strings, Argumente	Schrank aufbrechen mit weniger als 7 Programmzeilen
	Concept Video Variablen		
15	Vertrauter Feind	Variablen, Strings, Argumente	3 Feinde mithilfe von Variablen und Loop-schleife bekämpfen
16	Meister der Namen	Variablen, Argumente, Funktion verwenden	3 Feinde, dessen Namen nicht bekannt ist, mithilfe von der Funktion findnearestenemy() finden und sie mithilfe von Variablen bekämpfen
16A	Einfacher Kithin	Variablen, Argumente, Funktion verwenden	Gegner besiegen, Edelsteine sammeln und entkommen
	Konzept Challenge Master of Names Debug	Debugging, Variablen, Argumente, Funktion verwenden	Code ist schon da, die Aufgabe besteht darin, die Fehler auszubessern
17	Das Finale Kith-Labyrinth	Argumente, Variablen, While-Schleifen	Feinde besiegen, Irrgarten durchqueren, weniger als 12 Befehle, Edelsteine sammeln
	Combo Challenge Safe Place	Argumente, Variablen, While-Schleifen	Feinde besiegen; Argumente, Variablen oder while-Schleife verwenden; wenn möglich alles verwenden
18	Die Tore von Kithgard	Argumente, Strings, While-Schleifen	Zäune mithilfe von Koordinaten bauen, um Feinde abzuschatten und aus dem Kerker herauskommen
19	Haudrauf-Fest	Selbst alle gespielten Levels kombinieren, um den Gegner zu besiegen	Gegner in 90 Sekunden besiegen, Juwelen sammeln, Türen aufbrechen, Einheiten herbeirufen