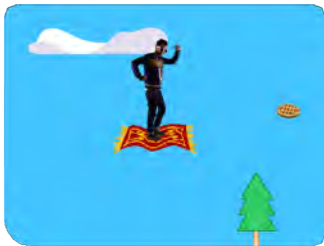
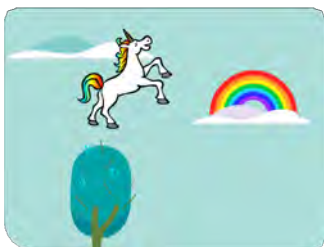
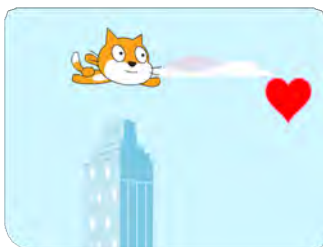


Lass uns Fliegen!



Wähle eine Figur und lasse sie fliegen.

Du lernst...

... wie man Objekte über das Bühnenbild gleiten lässt.

... wie sich eine Figur steuern lässt.

... wie man Punkte sammeln kann.

... was Schleifen, Parameter und bedingte Anweisungen sind.

Lass uns Fliegen!

Verwende die Karten in
dieser Reihenfolge:

- 1 Wähle eine Figur
- 2 Starte mit dem Fliegen
- 3 Verändere das Aussehen
- 4 Steuerung
- 5 Fliegende Wolken
- 6 Fliegende Herzen
- 7 Sammle Punkte

Wähle eine Figur

Eine Figur möchte fliegen lernen.



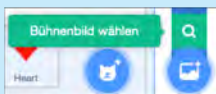
Lass uns fliegen!

1

SCRATCH

Wähle eine Figur

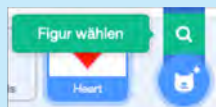
Vorbereitung



Wähle ein Bühnenbild.



Blue Sky

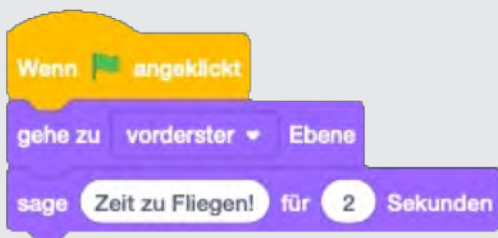


Wähle eine Figur.



Cat1 Flying

Füge diesen Code hinzu



Schreibe was deine Figur sagen soll.

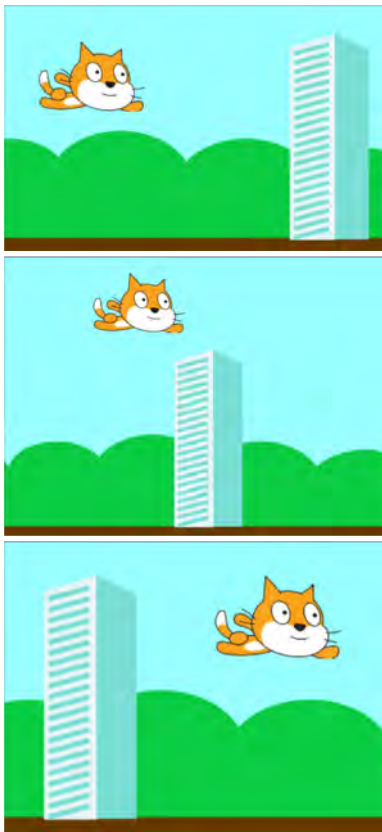
Versuche es!

Klicke auf die grüne Fahne.



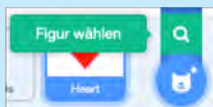
Starte mit dem Fliegen

Bewege die Umgebung, dann wirkt es so, als ob die Figur fliegen könnte.



Starte mit dem Fliegen

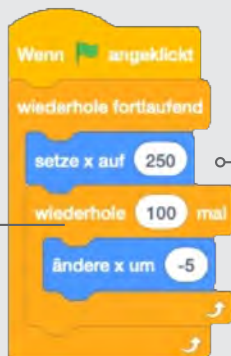
Vorbereitung



Wähle eine Figur, die sich durch das Bild bewegt.



Füge diesen Code hinzu



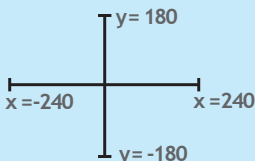
Diese Wiederholungen nennt man Schleifen. Sie ersparen uns viel Zeit!

Starte am rechten Bildschirmrand.

Füge eine negative Zahl ein, damit sich die Figur nach links bewegt..

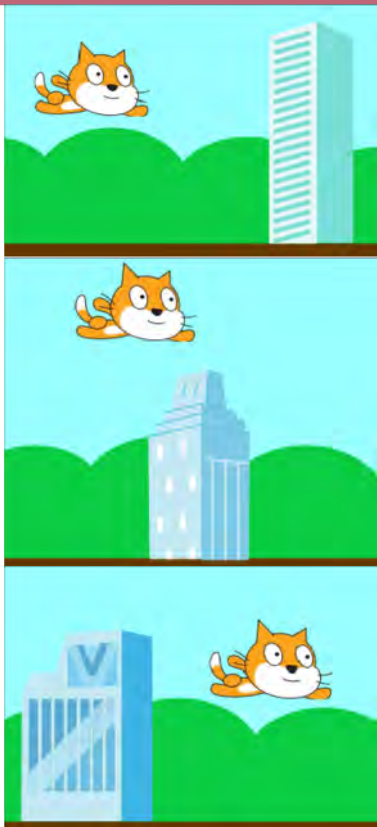
Tipp

X steht für die Position zwischen ganz links und ganz rechts.



Verändere das Aussehen

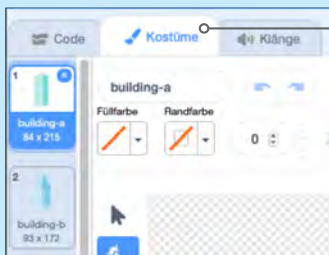
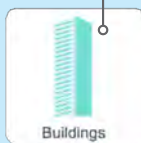
Bringe Abwechslung ins Spiel.



Verändere das Aussehen

Vorbereitung

Klicke auf die Gebäude.

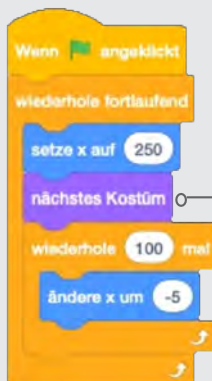
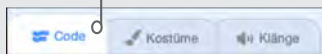


Wenn du auf Kostüme klickst, kannst du dir die verschiedenen Kostüme deiner Gebäude anschauen.

Füge diesen Code hinzu



Gehe zum Code deiner Gebäude.



Dieser Block wechselt die Kostüme.

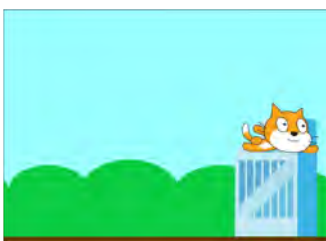
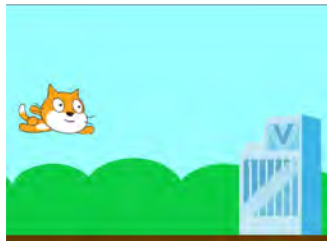
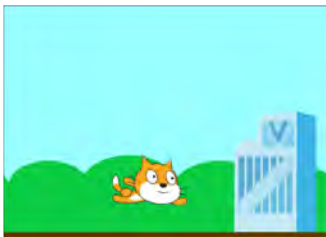
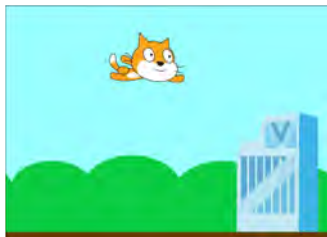
Versuche es!

Klicke auf die grüne Fahne.



Steuerung

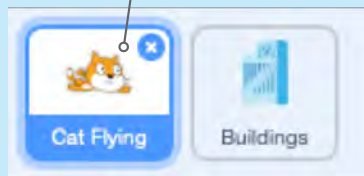
Deine Figur soll sich steuern lassen.



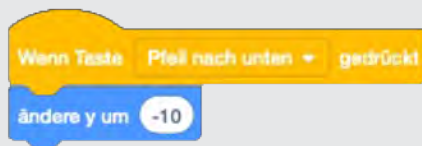
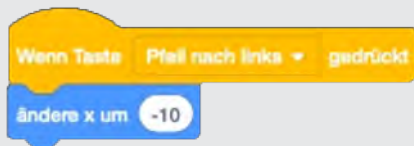
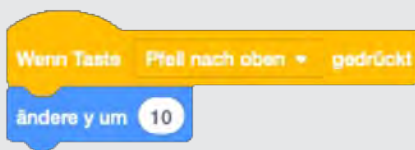
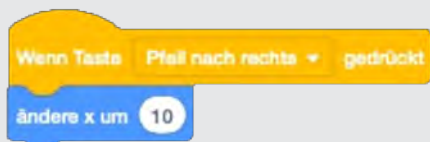
Steuerung

Vorbereitung

Wähle deine Figur aus.



Füge diesen Code hinzu

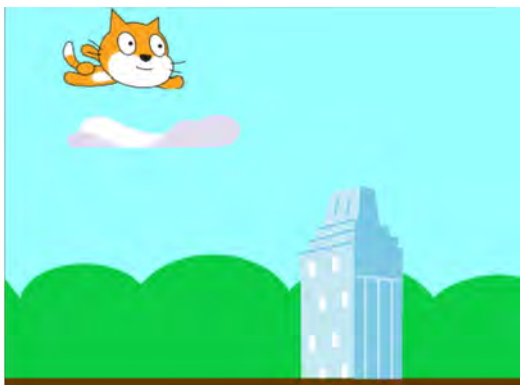
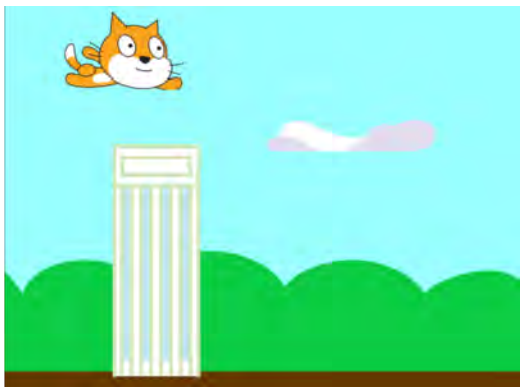


Versuche es!

Drücke die Pfeiltasten um zu sehen ob sich deine Figur bewegt.

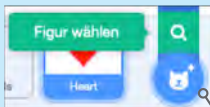
Fliegende Wolken

Lasse Wolken am Himmel vorbeiziehen.

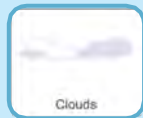


Fliegende Wolken

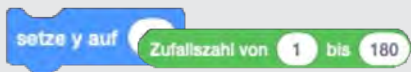
Vorbereitung



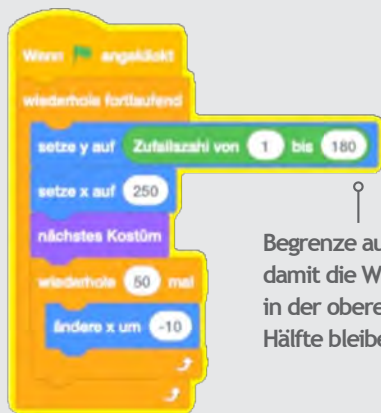
Wähle die Figur Clouds.



Füge diesen Code hinzu



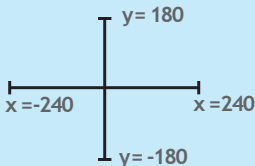
Ziehe den Block
'Zufallszahl' in den Block
'setze y auf'.



Begrenze auf 180,
damit die Wolken
in der oberen
Hälfte bleiben.

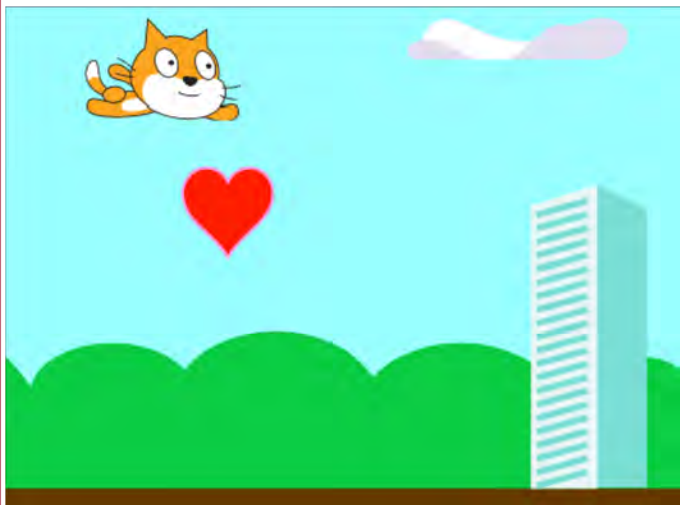
Tipp

y steht für die Position zwischen ganz unten und ganz oben.



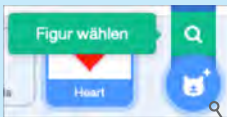
Fliegende Herzen

Füge Objekte zum aufsammeln ein.

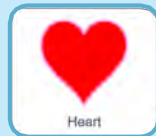


Fliegende Herzen

Vorbereitung

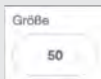


Wähle eine neue Figur.

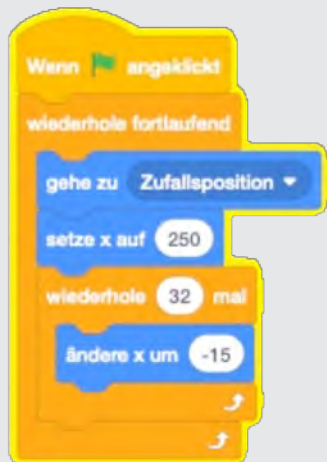


Füge diesen Code hinzu.

Ändere die Größe auf 50.



Die Eingaben die du bei den Blöcken machst nennen wir Parameter. Durch Parameter lassen sich die Blöcke an unsere Bedürfnisse anpassen.



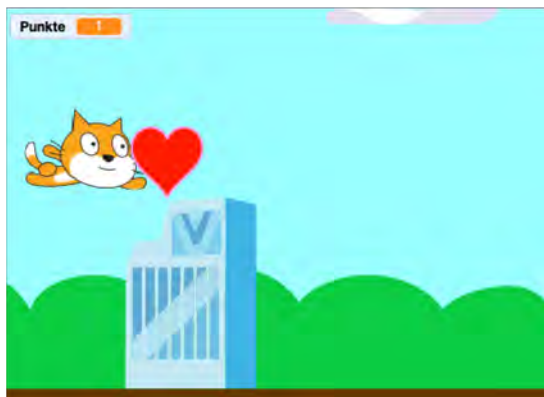
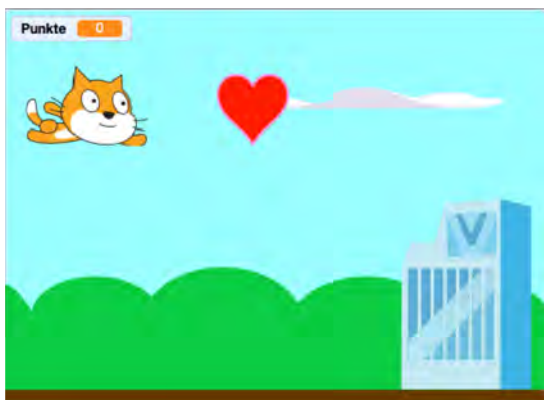
Versuche es!

Klicke auf die grüne Fahne um zu starten.



Sammele Punkte

Wenn deine Figur ein Herz berührt, gibt es einen Punkt.



Sammele Punkte

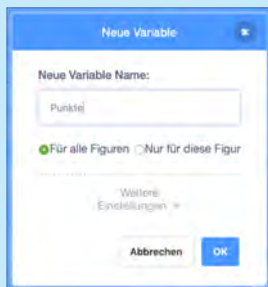
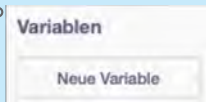
Vorbereitung

Geh zu Variablen



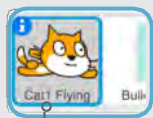
Variablen

Erstelle eine neue Variable.



Gib der Variable den Namen 'Punkte'.

Füge diesen Code hinzu



Wähle deine Figur.

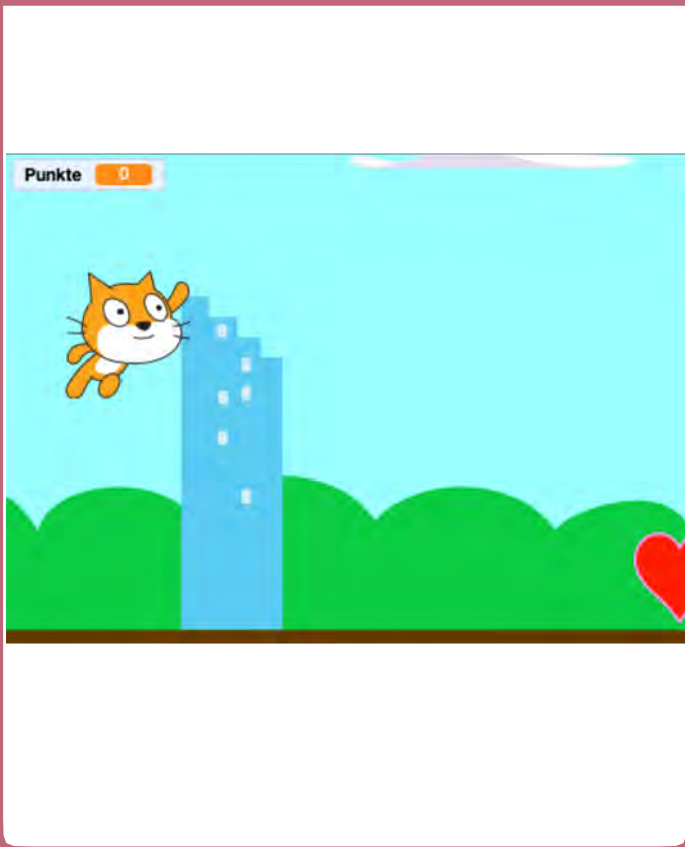


Tipp

Dies nennt man bedingte Anweisungen. Durch die Schleife wird die ganze Zeit geprüft ob ein Ereignis eintritt (wenn...) und sobald das Ereignis eintritt, wird eine Aktion (,dann...) ausgeführt.

Zusatzaufgabe

Verbessere das Spiel!

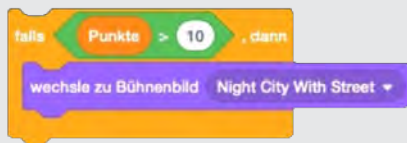


Zusatzaufgabe

Vorbereitung

Überlege dir: Was stört dich noch an dem Spiel?
Wie könnte man es verbessern?

Probiere diese Codes aus. Überlege dir wo sie hingehören und finde heraus was sie machen. Erfinde auch etwas eigenes!



Wir können auch hier Schleifen einsetzen.
Was verändert sich dadurch? Probiere es aus.

Versuche es!

Klicke auf die grüne Fahne.

