//CODING .SCHULE

## Einführung in Scratch

- LERNPLATTFORM VOM M.I.T ENTWICKELT



- HTTP://SCRATCH\_MIT.EDU

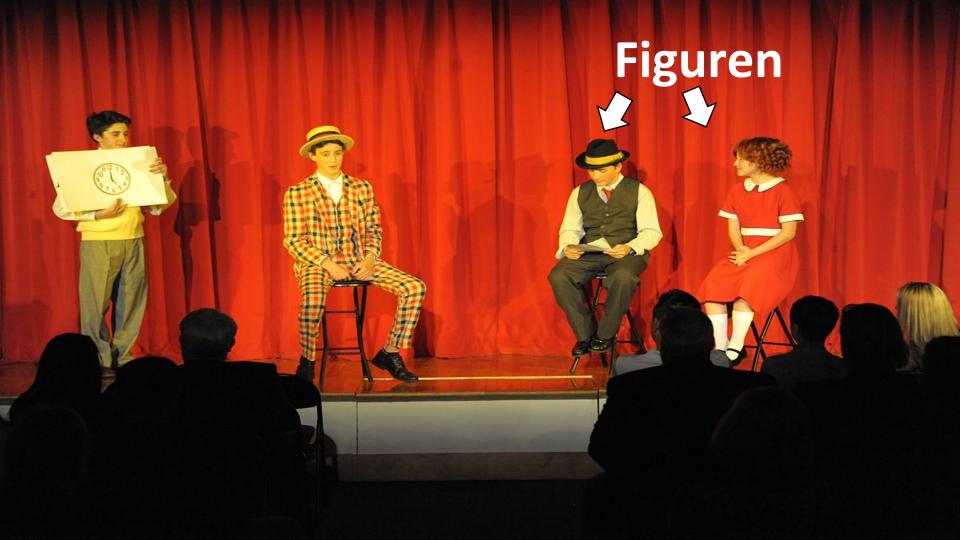
- ZIELSETZUNG: KINDERN SPIELERISCH PROGRAMMIEREN NÄHER BRINGEN















## **AUFGABE (1/3)**

1. EINE SPIELFIGUR BEWEGT SICH AUTOMATISCH, SOBALD DIE GRÜNE FLAGGE GEDRÜCKT WIRD.

2. BERÜHRT DIE SPIELFIGUR DEN RAND, SOLL SIE VOM RAND ABPRALLEN.

## AUFGABEN (2 / 3)

- 1. BERÜHRT DER SPIELER EINE TASTE, SOLL SICH DIE FIGUR DREHEN.
- 2. FÜGT EIN EINSAMMELBARES OBJEKT (OBST, CHIPS, ...) EIN.
- 3. FÜGT DEM SPIELER EINE VARIABLE "PUNKTESTAND" HINZU.

## AUFGABEN (3 / 3)

- 1. FALLS DER SPIELER DAS OBJEKT BERÜHRT:
  - A. SENDE NACHRICHT "OBJEKT BERÜHRT" AN ALLE
  - B. GIB DEM SPIELER EINEN PUNKT
- 2. WENN OBJEKT BERÜHRT WURDE, SOLL ES AN EINER ZUFALLSPOSITION NEU ERSCHEINEN

