

Informatik *Das erste Projekt! Teil5*

5. Fühler & Bedingungen

Bisher merkt die Maus noch nichts davon, wenn sie von der Katze gefangen wird. Das wollen wir jetzt ändern! Dazu brauchen wir eine neue Anweisung aus dem Menü "Steuerung":



Nämlich die

Anweisung

Diese führt dazu, dass immer dann, wenn die **Bedingung**, die in dem Kästchen  angegeben ist, erfüllt wird, die nachfolgenden Anweisungen ausgeführt werden.

Etwas unsinniges Beispiel:
(Frage den Lehrer)



In diesem Beispiel wird also im Falle, dass **3 = 3** ist, und das ist ja immer der Fall "Du bist ein Matheass" gesagt.

Die Bedingung nach dem „falls“ kann aber auch aus dem Menü "Fühlen" kommen.

Damit die Katze merkt, dass sie die Maus gefangen hat, wählen wir die Bedingung:



Programmiere jetzt die Katze so, dass immer wenn sie die Maus fängt sie "Hab dich!" für eine bestimmte Zeit sagt.

Es könnte so aussehen:



Informatik *Das erste Projekt! Teil5*

Im Folgenden wollen wir jetzt die Maus nicht mehr selbständig über den Bildschirm laufen lassen, sondern wir wollen sie mit dem „Mauszeiger“ von Hand steuern.

Dafür können wir aus dem Menü "Fühlen" die Bedingung



verwenden.

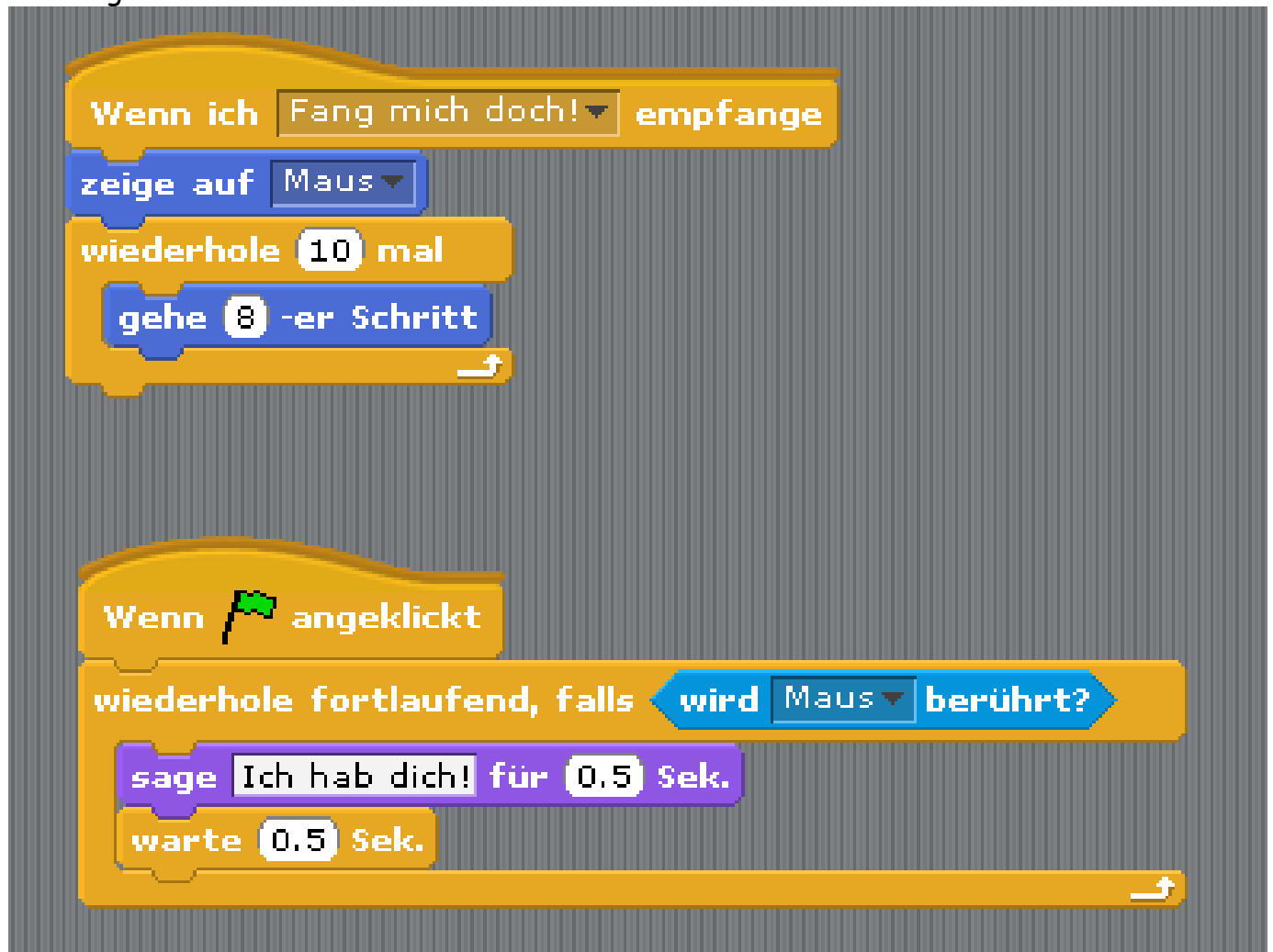
Versuche also nun die Maus so zu programmieren, dass immer dann wenn Du den Mauszeiger über der Bühne bewegst, die Maus ihre Bewegung genau in Richtung des Mauszeigers ändert.

Es könnte so aussehen:



Informatik *Das erste Projekt! Teil5*

Die Programme der Katze:



Informatik *Das erste Projekt! Teil5*

Die Programme der Maus:

