

Informatik *Das erste Projekt! Teil2*

2. Klang

Nun wollen wir uns ein wenig der Musik zuwenden. Du kannst mittels dieser BAUSTEINE Klänge erzeugen.

Schreibe zunächst ein einfaches Programm, das beim Drücken der grünen Flagge „pop“ macht.



Du kannst aber auch viel kompliziertere Lieder spielen lassen:



Wähle Durch die Option



und lasse es dann eine bestimmte Note spielen.

Lasse doch mal ein Klavier folgende Noten spielen Wie heißt das Lied?

CDEFGGAAAAGAAAAGFFFFEEDDDDC

Hinterlege das doch mal mit einem Schlagzeug!

Informatik *Das erste Projekt! Teil3*

3. Aussehen

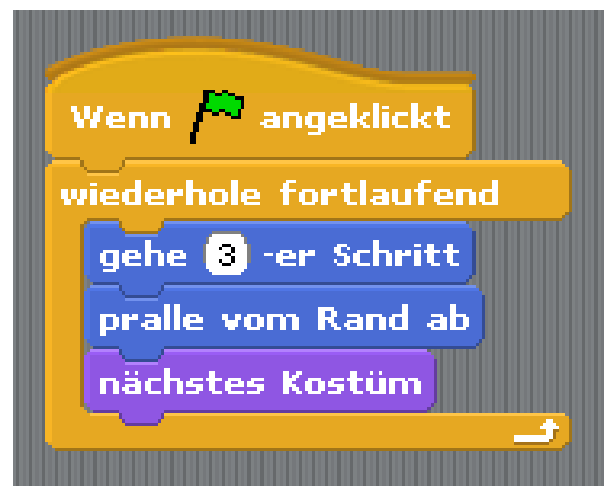
Die Bewegung unserer Katze sieht leider immer noch nicht ganz gut aus. Das wird jetzt geändert!

Mit „Kostüme“ kannst Du der Katze ein anderes Aussehen verleihen. Es gibt von unserer Katze noch ein zweites Bild, das sie zeigt, wenn sie gerade einen Schritt ausführt. Wenn wir die beiden Bilder während der Vorwärtsbewegung abwechseln, können wir den Anschein erzeugen, als ob die Katze geht.

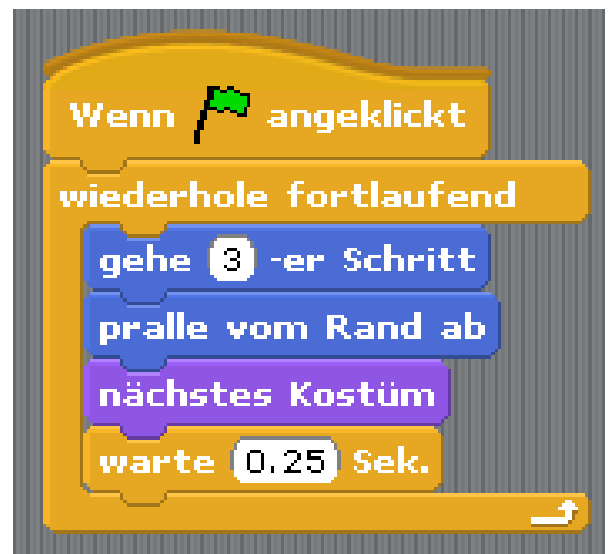
Verwende hierzu das bereits geschriebene Vorwärtsprogramm



und ergänze es um einen Kostümwechsel. Drücke auf den Registerreiter „Kostüme“. Hier siehst Du alle momentan verfügbaren „Kostüme“ der Katze. Du kannst sie natürlich jederzeit ergänzen, wenn Dir welche fehlen.



Nach dem Drücken der grünen Flagge siehst nun leider, dass die Kostümwechsel im Vergleich zur Bewegungsgeschwindigkeit viel zu schnell sind. Füge daher noch eine kleine Pause nach dem Kostümwechsel ein und betrachte das Ergebnis



Tipp: Du findest die verwendeten Symbole immer unter dem Menü, das die entsprechende Farbe trägt. Die verwendete (gelbe) Pause findest Du also im Menü Steuerung.