

„Maus zum Käse“

Ziel des Projekts: In diesem Projekt sollst Du lernen, eine Figur über den Bildschirm zu bewegen. Dazu sollst Du eine Maus über eine Brücke zu einem leckeren Stück Käse steuern.

Das Projekt laden:



Zuerst musst Du ein neues Projekt öffnen, indem Du im **oberen rechten Rand** des Scratch-Editors auf **Datei** und anschließend auf **hochladen von deinem Computer** klickst. Danach klickst du auf die Dateien mit dem Namen „Maus zum Käse“ und dann nur noch auf „OK“ klicken.

Wie programmiert man die Maus?

Zuerst musst du die Maus **anklicken**. Dann brauchst du ein „**Ereignis**“, damit die Maus weiß, wann sie los laufen soll. Ereignisse findest du in der *Werkzeugpalette* unter Ereignisse.

Wähle nun den Block „**Wenn grünes Fähnchen angeklickt**“ und ziehe ihn in das weiße Fenster rechts daneben.



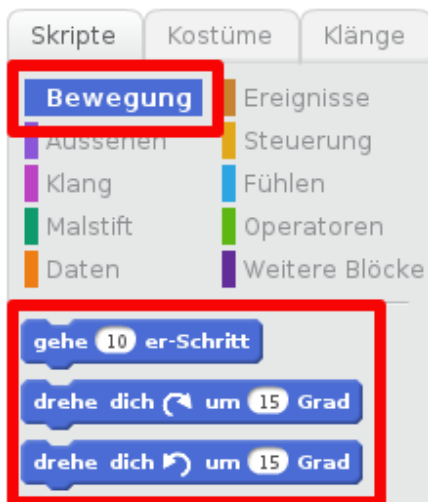
Unter diesen Ereignisblock, kannst du nun Befehle ziehen, die die Maus ausführt, sobald du das grüne Fähnchen angeklickt wird. Die Befehle die du brauchst sind unter **Bewegung**.

Die wichtigsten Blöcke sind die drei rechts im Bild. Versuche sie so zu kombinieren, dass die Maus mit **einem Mal Anklicken** der grünen Fahne die Brücke überquert.

(Tipp: Du kannst du Schritt auch größer machen, das spart Zeit !)



Viel Erfolg und Spaß! Bei Unklarheiten immer melden!



(Beispielprogramm)