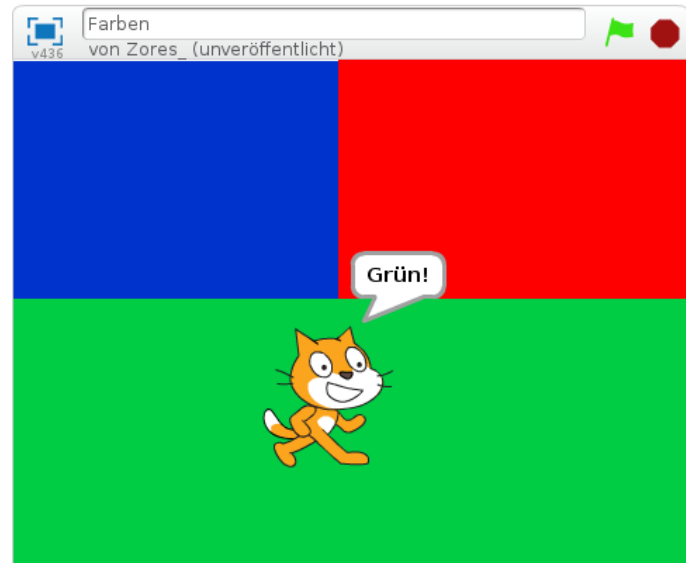


„Farben Erkennen“

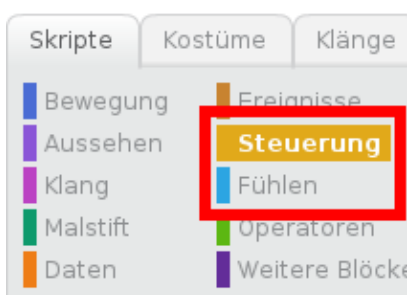
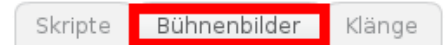
Ziel des Projekts: In diesem Projekt soll die Katze sagen, welche Farbe sie gerade berührt. Berührt die Katze die Farbe grün, so soll sie zum Beispiel „grün“ sagen.

Dazu ist es wichtig zu verstehen, was eine **Bedingung** ist. Eine Bedingung ist sozusagen eine **Frage, die entweder mit ja oder mit nein** beantwortet werden kann. Lautet die Antwort ja, ist die Bedingung erfüllt. In diesem Programm soll die Katze gefragt werden, ob sie eine bestimmte Farbe berührt wird.



Das Bühnenbild:

Als erstes öffne nun ein **neues Projekt** unter „Datei“ und „neu“. Nun brauchst Du ein farbiges Bühnenbild mit verschiedenen farbigen Flächen ähnlich wie im Bild. Das musst Du dir selber malen! Klicke dazu zunächst auf „**Bühne**“ am unteren linken Rand und anschließend auf den Reiter „**Bühnenbilder**“ am oberen rechten Rand. Hier stehen dir nun verschiedene Werkzeuge zur Verfügung. Am leichtesten geht es mit dem **Rechteck**!



Wie kann ich herausfinden, welche Farbe die Katze berührt?

Zuerst brauchst Du den „**falls dann**“-Block. Den findest Du unter Steuerung.

Nun brauchst du die Bedingung. Die findest Du unter Fühlen, direkt unter Steuerung. Die Bedingung die Du brauchst lautet „**wird Farbe Grün berührt**“.



In das sechseckige Feld des „falls dann“-Blocks kommt die Bedingung.

Am Ende sollte dein Programm ungefähr so aussehen:



Wie schaffe ich es nun, dass die Katze etwas sagt?

Dazu gibt es den „sage“-Block in der Kategorie Aussehen. Ziehe ihn **in** den „falls dann“-Block hinein und fülle den gewollten Text ein.

Programmiere nun alle Farben deines Bühnenbilds ein!

Viel Spaß und Erfolg! Bei Unklarheiten immer melden!

