2. Thema: Animation einer Entenfamilie mit musikalischer Begleitung

Name: Maxi Müller und Laura Schmidt Klasse: 8

Aufgabenstellung:

Nach dem Start wird das Lied "Alle meine Entchen" abgespielt und die Küken schwimmen dazu auf dem See.

Lösungsalgorithmus:

Die Entenmutter spielt, nach dem der Startbutton gedrückt wurde, das Lied "Alle meine Entchen". Die vier Entenküken schwimmen mit Hilfe von Zufallszahlen über den See. Der Strauch ändert jeweils nach einer Sekunde sein Kostüm.

Quelltexte:

```
Wenn / angeklickt
setze Lautstärke auf (100) %
setze Instrument auf 0.5 ▼
spiele Note (48 ▼ für (0.5) Schläge
spiele Note (50 ♥ für (0.5) Schläge
spiele Note (52 ▼ für (0.5) Schläge
spiele Note 53 ▼ für 0.5 Schläge
spiele Note 55 ▼ für 1 Schläge
spiele Note (55 ♥ für (1) Schläge
wiederhole 4 mal
 spiele Note (57 ▼ für (0.5) Schläge
spiele Note 55 ▼ für 1 Schläge
wiederhole 4 mal
 spiele Note 57 ▼ für 0.5 Schläge
spiele Note 55 ▼ für 1 Schläge
wiederhole 4 mal
 spiele Note 53 ▼ für 0.5 Schläge
spiele Note 52 ▼ für 🚺 Schläge
spiele Note (52 ▼ für (1) Schläge
wiederhole 4 mal
 spiele Note (55 ▼ für (0.5) Schläge
spiele Note 48 ▼ für 1 Schläge
stoppe Programm
```

Quelltext für Objekt "Entenmutter"



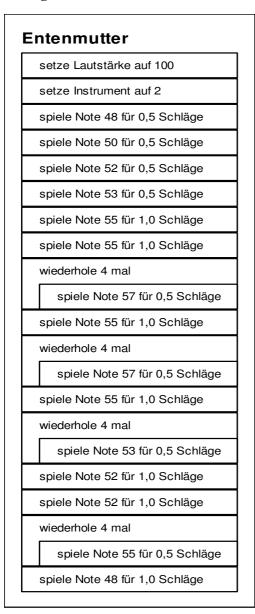
Quelltext für Objekt "Strauch"

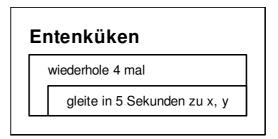
```
Wenn angeklickt
wiederhole 4 mal
gleite 5 Sek. zu x: Zufallszahl von 130 bis 80 y: Zufallszahl von 120 bis 40
stoppe Programm
```

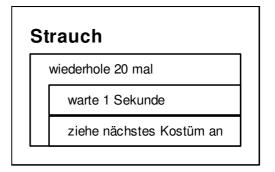
Quelltext für Objekt "Entenküken1"

Der Quelltext für die Objekte "Entenküken2", "Entenküken3" und "Entenküken4" ist genauso aufgebaut wie der Quelltext für das Objekt "Entenküken1"

Struktogramme:







Bühnenbild:



Test und Kontrolle:

Programm funktioniert.

Erweiterungen: andere musikalische Begleitung, evtl. Sprechen der Küken bei gegenseitiger

Berührung, Ufergestaltung

Probleme: Küken schwimmen durch Zufallszahlen evtl. ein wenig zu "eckig"