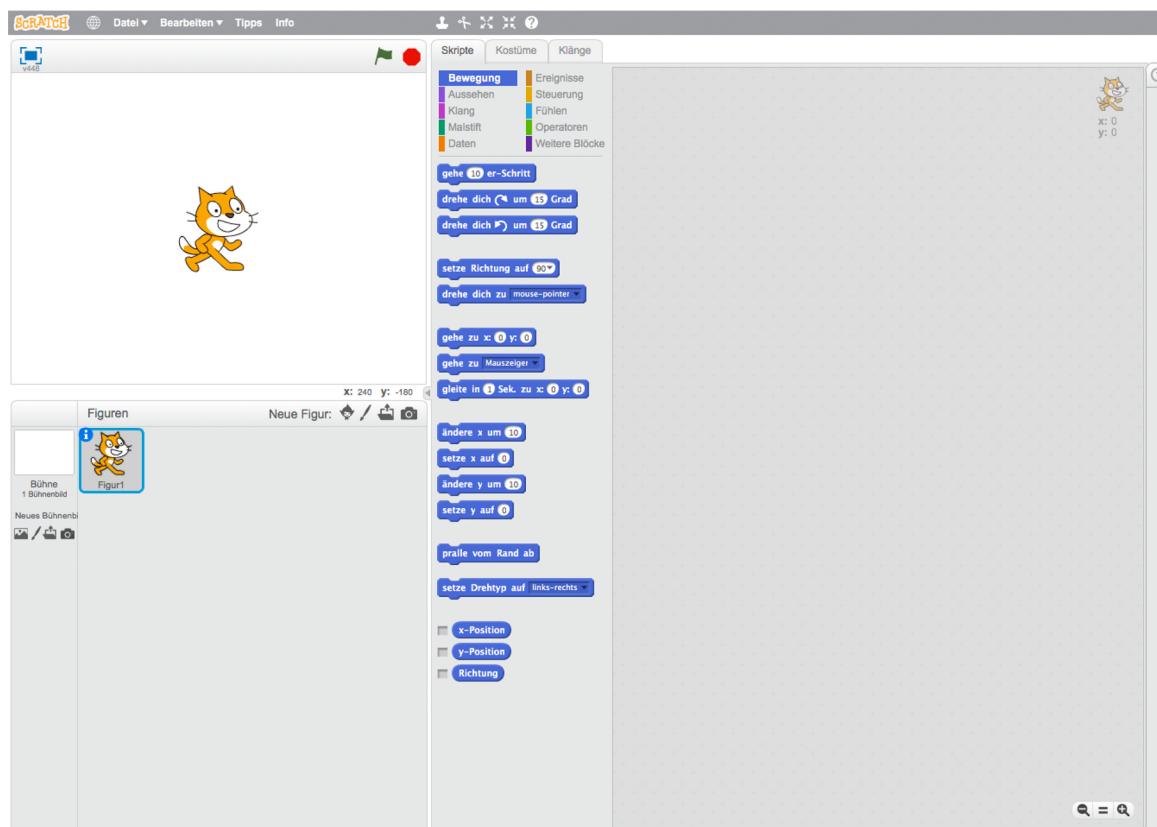


Chat mit einem Alien

 Fortgeschritten

Unterhalte dich mit einem Alien

- ① Wir starten mit einem neuen Projekt.



- 2 Nachdem wir die Katze entfernt haben, können wir uns einen Alien heraussuchen.



- 3 Als nächstes suchen wir uns einen Hintergrund raus. Der Weltraum passt gut.



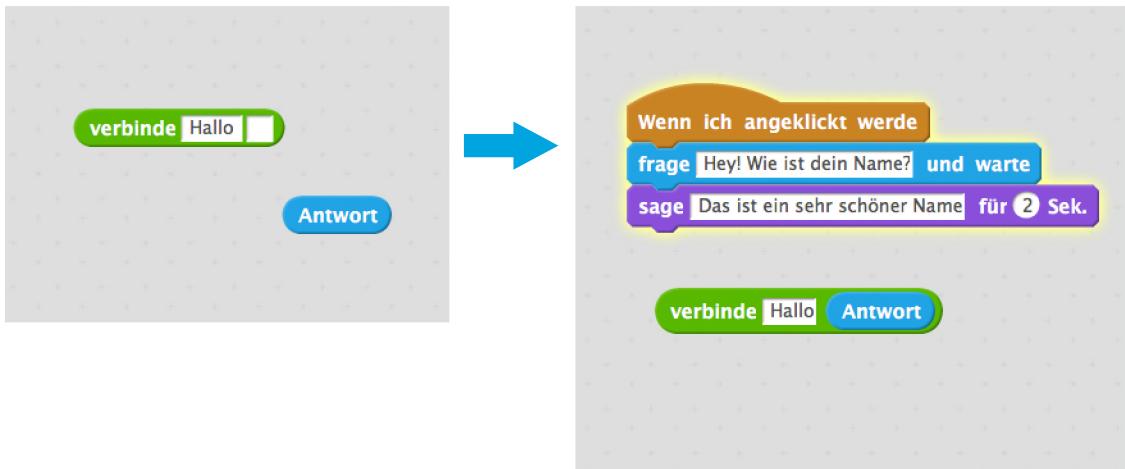
- 4 Damit unser Alien mit uns spricht, müssen wir Ihm ein Skript geben. Die hier gezeigten Blöcke bringen unseren Alien zum sprechen.



- 5 Wenn wir unseren Alien jetzt anklicken fängt er an mit uns zu sprechen.



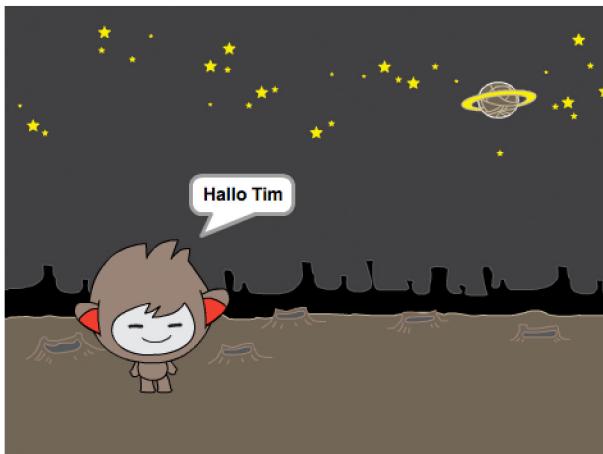
- 6 Um unsere Antwort auf seine Fragen zu benutzen, verwenden wir die "Antwort". Zusammen mit einem Verbinden Block, können wir kombinierte Antworten geben.



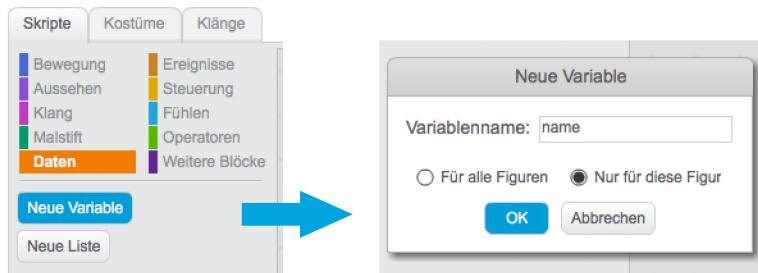
- 7 Der neue kombinierte Block lässt sich jetzt in das sage Feld einsetzen.



- 8 Jetzt antwortet unser Alien mit dem von uns eingegebenen Text.



- 9 Um unseren Namen zu speichern, brauchen wir eine so genannte Variable. Ihr geben wir den Namen "name".



- 10 Diese Variable setzen wir jetzt auf unsere Antwort. Dann können wir unseren Namen wieder verbinden.

A screenshot of the Scratch script editor. On the left, the variable "name" is defined with the following blocks:

- setze name auf 0
- ändere name um 1
- zeige Variable name
- verstecke Variable name

The main stage shows a script attached to a green cat costume:

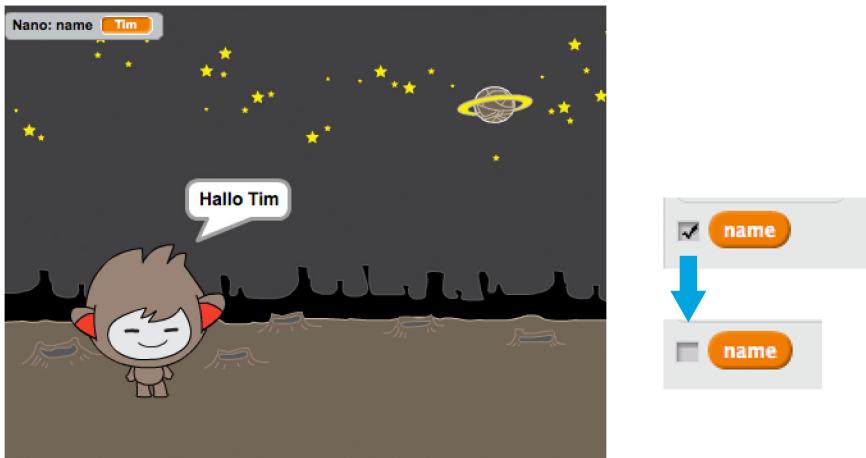
- Wenn ich angeklickt werde
 - frage Hey! Wie ist dein Name? und warte
 - setze name auf 0
 - sage verbinde Hallo Antwort für 10 Sek.

A blue arrow points from the variable definition to a callout box containing the following text:

Eine Variable ist wie eine anfangs noch leere Box. Hier kann man ganz einfach Dinge wie z.B. einen Namen ablegen.

Another blue arrow points from the variable definition to the "setze name auf Antwort" block in the script.

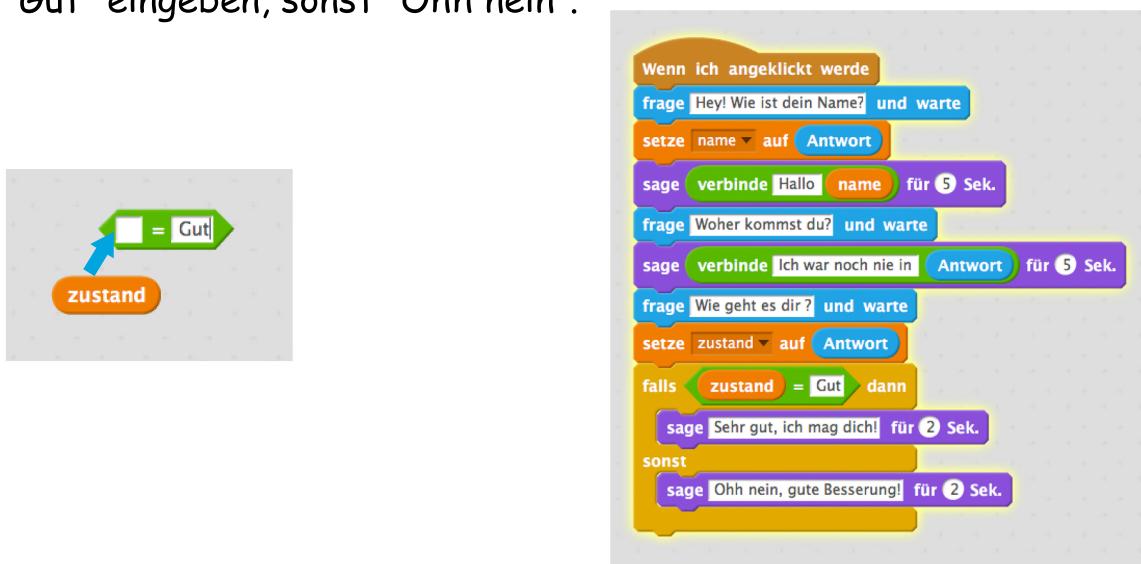
- 11 Wir wollen das kleine Fenster links oben ausblenden. Dafür müssen wir den Haken durch klicken löschen.



- 12 Wir erweitern unser Gespräch mit dem Alien jetzt. Das machen wir wie schon bei der ersten Frage.



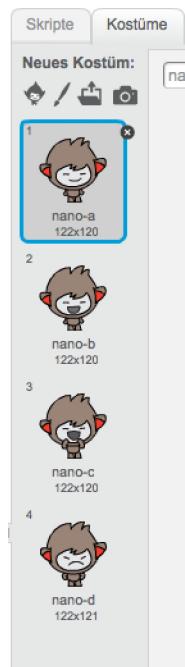
- 13 Als nächstes wollen wir eine Fallunterscheidung machen. Das bedeutet, der Alien antwortet "Sehr gut", falls wir "Gut" eingeben, sonst "Ohh nein".



- 14 Wenn wir jetzt mit dem Alien sprechen, dann sehen wir eine andere Antwort wenn wir nicht "Gut" schreiben.



- 15 Als letztes wollen wir noch, dass der Alien beim Sprechen den Mund öffnet. Das können wir mit den Kostümen machen.



- 16 In unserem Skript können wir den "wechsle zu Kostüm" Block verwenden, um das Aussehen unseres Aliens zu wechseln.



- 17 Wir benutzen die Kostüme, um unserem Alien verschiedene Gesichtsausdrücke zu geben.
Teste, was passiert wenn du "Gut" eingibst.

! Überlege dir, was du mit dem Alien noch alles reden kannst.
Erweitere das Skript und teste verschiedene Blöcke.

