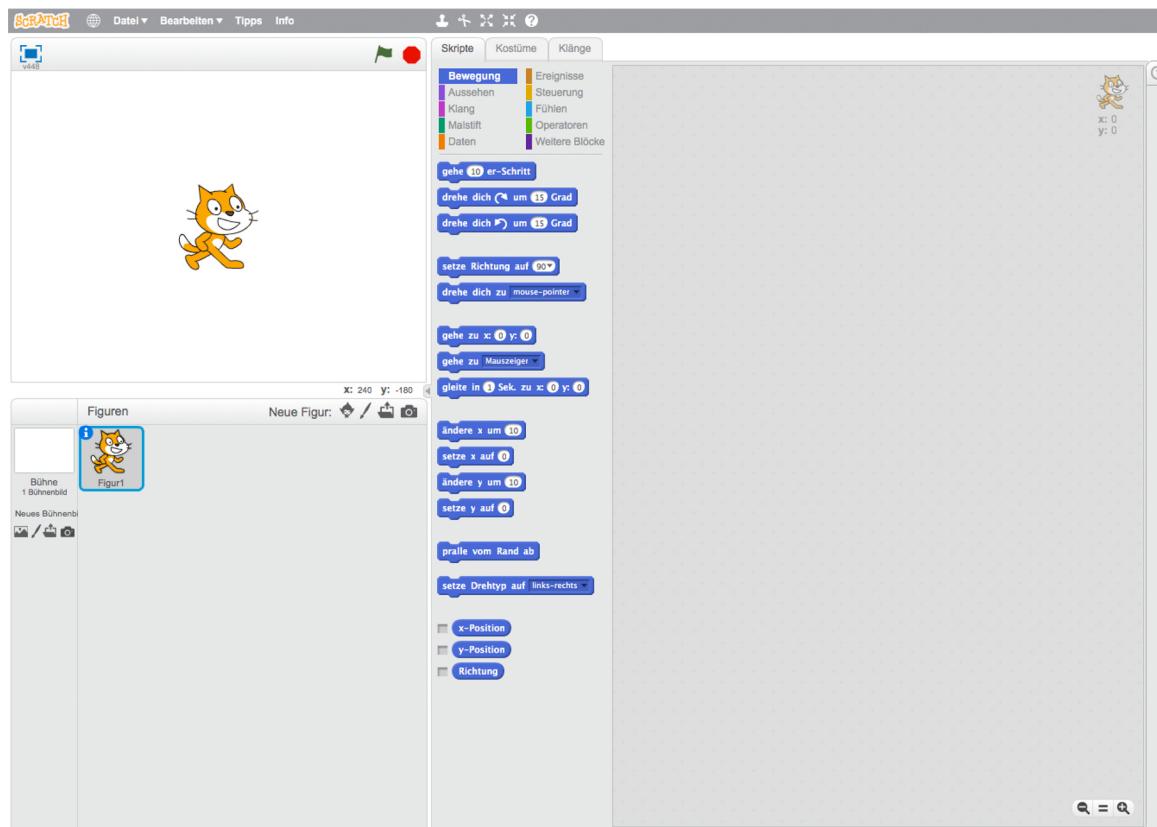


## Chat mit einem Alien

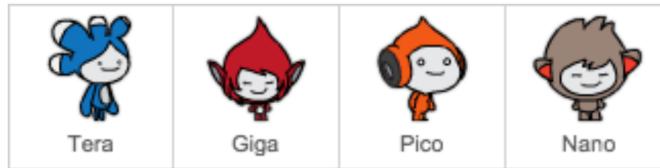
 Fortgeschritten

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.



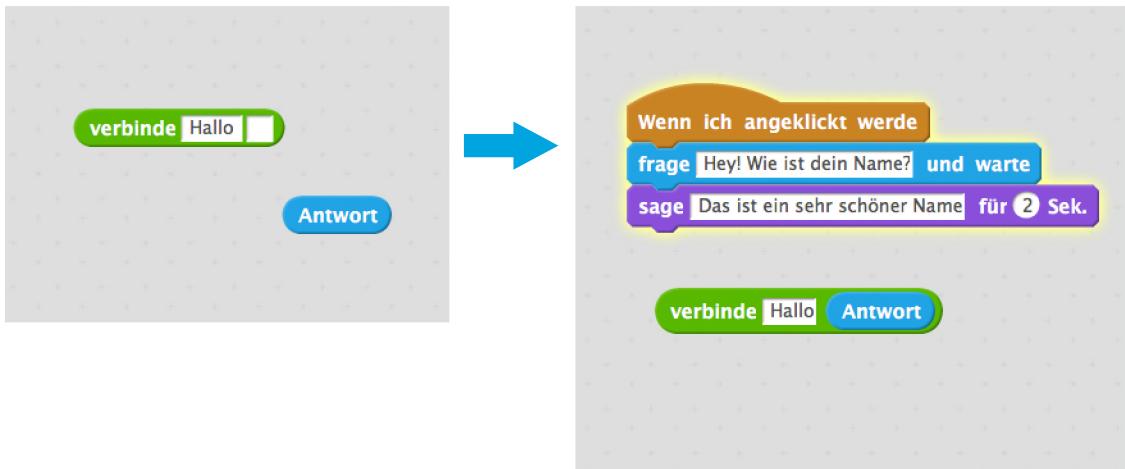
- 4 Damit unser Alien mit uns spricht, müssen wir Ihm ein Skript geben. Die hier gezeigten Blöcke bringen unseren Alien zum sprechen.



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



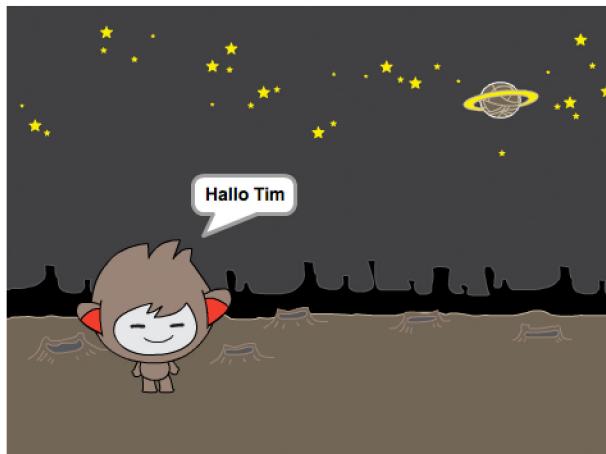
- 6 Um unsere Antwort auf seine Fragen zu benutzen, verwenden wir die "Antwort". Zusammen mit einem Verbinden Block, können wir kombinierte Antworten geben.



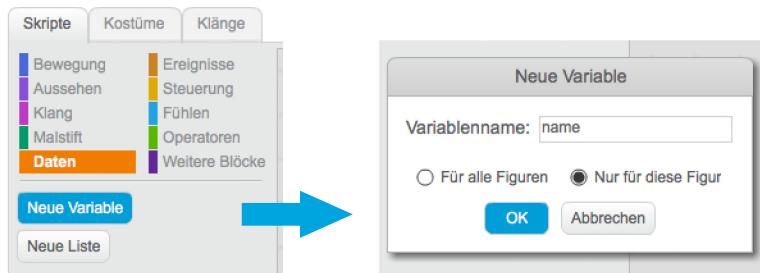
- 7 Der neue kombinierte Block lässt sich jetzt in das sage Feld einsetzen.



- 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".



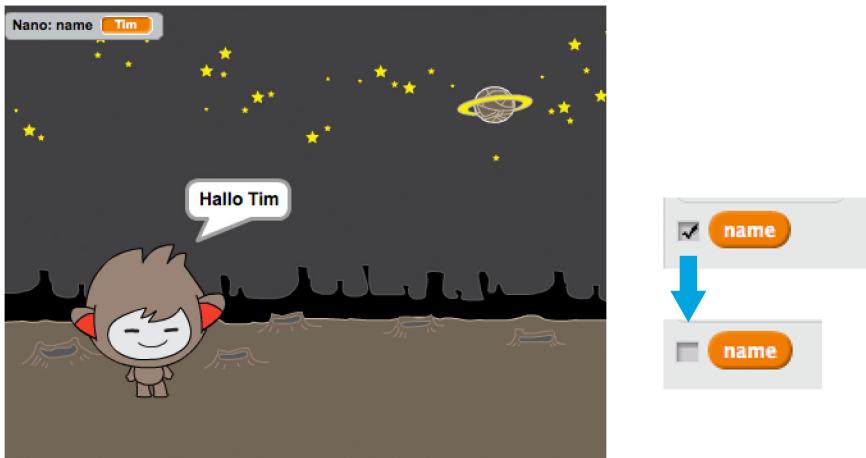
- 10 Diese Variable setzen wir jetzt auf unsere Antwort. Dann können wir unseren Namen wieder verbinden.

The screenshot shows the Scratch script editor with a script on the stage. On the left, the variable "name" is defined with the value 0. The script itself starts with a "Wenn ich angeklickt werde" hat (When I'm clicked) hat block. Inside, it has a "frage Hey! Wie ist dein Name? und warte" block, followed by a "setze name auf 0" block, and finally a "sage verbinde Hallo Antwort für 10 Sek." block.

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

On the right, another version of the script is shown where the "setze name auf 0" block has been replaced by a "setze name auf Antwort" block, indicating that the variable will now be set to the user's response.

- 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.



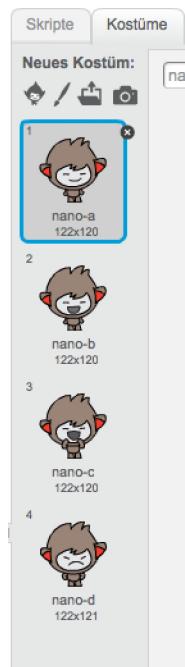
- 13 Als nächstes wollen wir eine Fallunterscheidung machen. Das bedeutet, der Alien antwortet "Sehr gut", falls wir "Gut" eingeben, sonst "Ohh nein".



- 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.



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



- 18 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.

