

Mein Erstes Spiel mit Scratch

1 Starten

Installiere Scratch, lasse dir dabei von einem Mentor helfen. Alternativ kannst du auch den Online Editor auf <http://scratch.mit.edu> benutzen. Ins Internet kommst du mit einem Benutzernamen und Passwort, die dir ein Mentor geben kann.

2 Erste Schritte

Mache dich mit Scratch vertraut. Probiere verschiedene Blöcke aus. Das ganze funktioniert per Drag'n'Drop, also einfach anklicken und an eine beliebige Stelle ziehen. Durch anklicken wird ein Block aktiv. Du kannst nichts kaput machen. Die Blöcke passen wie Puzzelstücke zusammen. Wenn du Fragen dazu hast, frage einen Mentor.

3 Start eines Programms

Am Anfang eines Programms sollte immer ein Startblock verwendet werden. Diese sind unter Ereignisse zu finden. Nimm einen Wenn-“Fahne“-angeklickt-Block und beginne so dein Spiel.

Lasse die Figur (Katze) zu einem zufälligen Punkt springen.

Tipp: Benutze einen “Gehe zu” Block aus der Kategorie “Bewegung” und zwei Zufallszahl Blöcke aus der Kategorie “Operatoren”. Falls etwas unklar ist, frage einen Mentor.

Welchen Bereich müssen die Zufallszahlen abdecken, damit die Katze an jedem Punkt des Spielfeldes auftauchen kann? Gibt es Unterschiede für oben/unten (y-Richtung) bzw. links/rechts (x-Richtung)?

4 Spielidee

Ziel des Spiels ist es möglichst viele Punkte innerhalb einer Minute zu erzielen. Einen Punkt gibt es, wenn man die Katze anklickt. Wurde die Katze angeklickt, soll sie die Position wechseln.

Um die Punkte zu zählen muss eine Variable mit dem Namen “Punkte” angelegt werden. Dies geht unter der Kategorie “Daten”. Lass dir von einem Mentor helfen.

5 Erweiterung

Baue ein Uhr ein. Ändere die Figur, den Hintergrund. Lasse deiner Kreativität freien Lauf.

Falls du Hilfe brauchst, frage einen Mentor oder einen anderen Teilnehmer. Ihr könnt auch zusammen arbeiten.