

Ein Geschichte erzählen

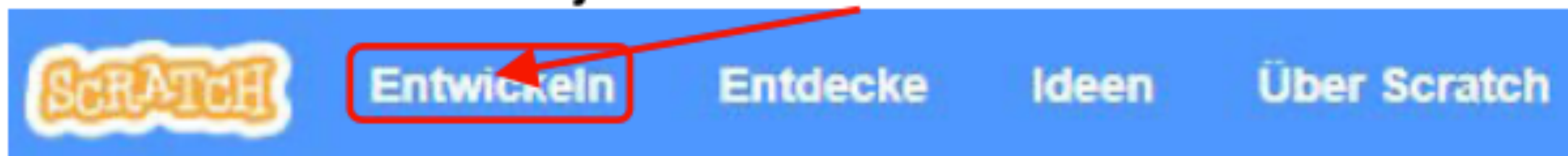
Gefunden bei: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/scratch-30-kennenlernen>

Erstellt von Urs Frischherz

Lösungen: <https://scratch.mit.edu/studios/5037969/>

Projekt starten

- Starte ein neues Projekt:



- Gib dem Projekt den Namen *Erzähle eine Geschichte*.



Eine Figur sprechen lassen

- Wähle als passenden Hintergrund *Underwater 1*.



Bühnenbild wählen



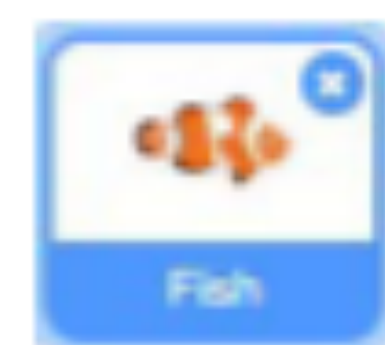
- Lösche die Katzen-Figur mit Rechtsklick und wähle stattdessen *Fish* als Figur.



Figur wählen



- Schreibe folgendes Skript:



Wenn  angeklickt wird

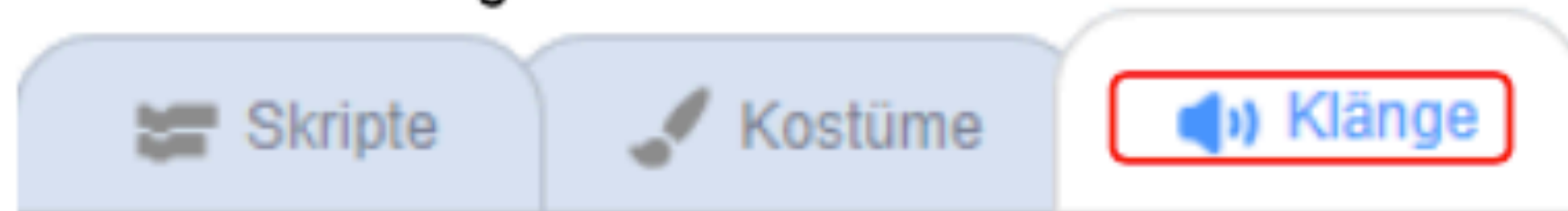
sage für Sekunden

- Teste dein Skript.

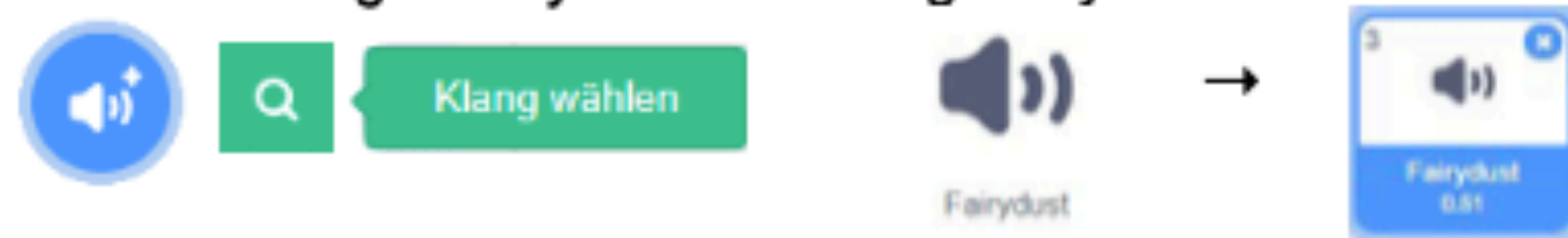


Eine Figur erscheinen lassen

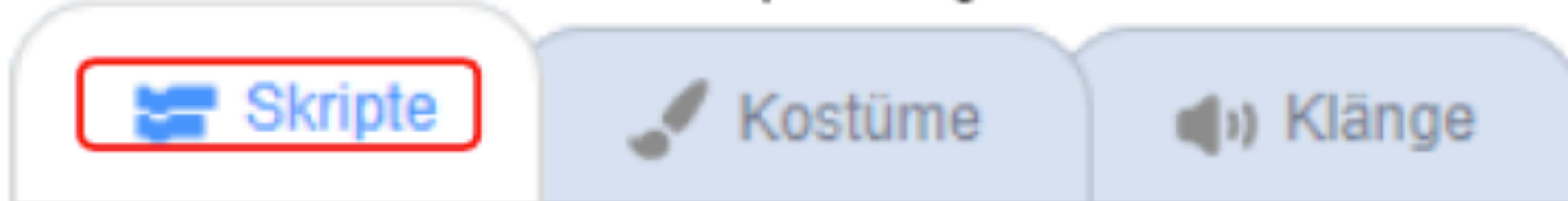
- Erstelle eine zweite Figur: *Jellyfish*
- Wechsle zum -Register.



- Ordne der Figur *Jellyfish* den Klang *Fairydust* zu.





- Wechsle nun wieder ins *Skripte*-Register.



- Schreibe das nachstehende Skript.

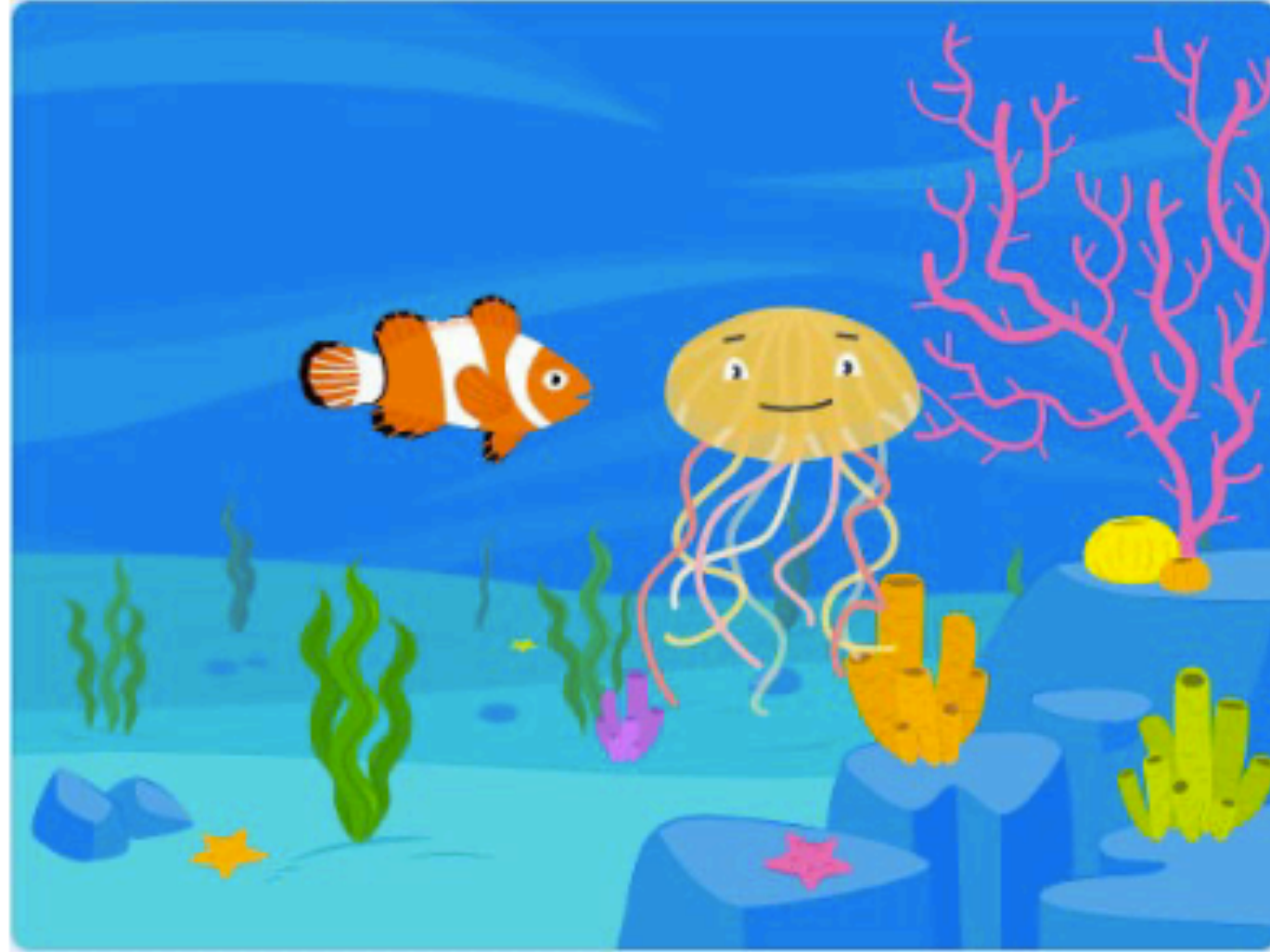


- Teste dein Skript und probiere noch andere Klänge aus.

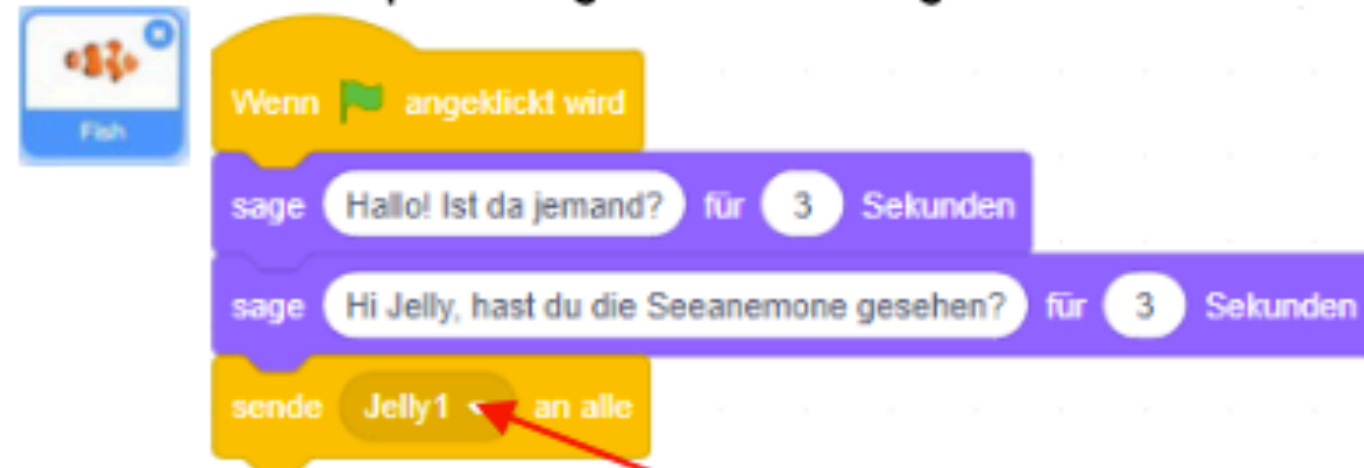
- Teste dein Skript.  

Ein Gespräch in Gang bringen

- Verschiebe die beiden Figuren *Fish* und *Jellyfish* auf der Bühne so, dass sie ein Gespräch führen können.



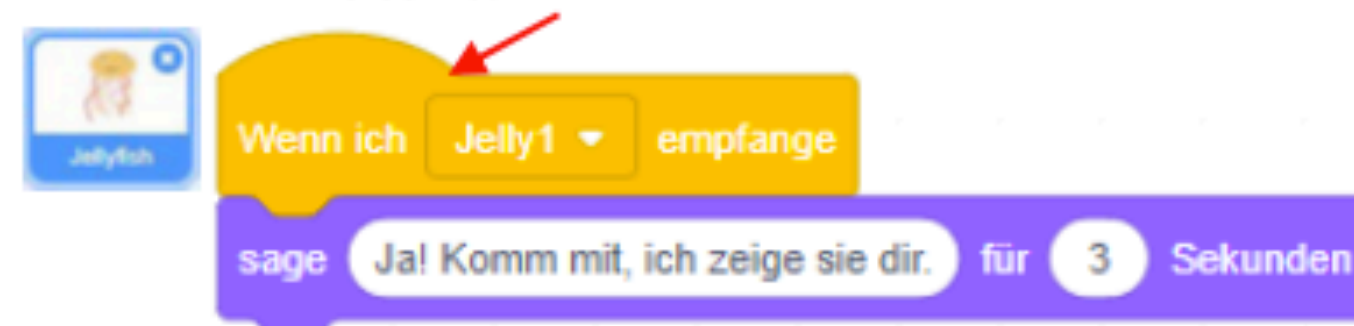
- Ändere das Skript der Figur *Fish* wie folgt ab:



Klicke auf den weissen Pfeil und danach auf *Neue Nachricht*. Schreibe *Jelly1* und klicke OK. Dadurch wird an dieser Stelle des Skripts an die anderen Figuren eine unsichtbare Nachricht versandt.

- Für den *Jellyfish* schreibst du zusätzlich folgendes Skript:

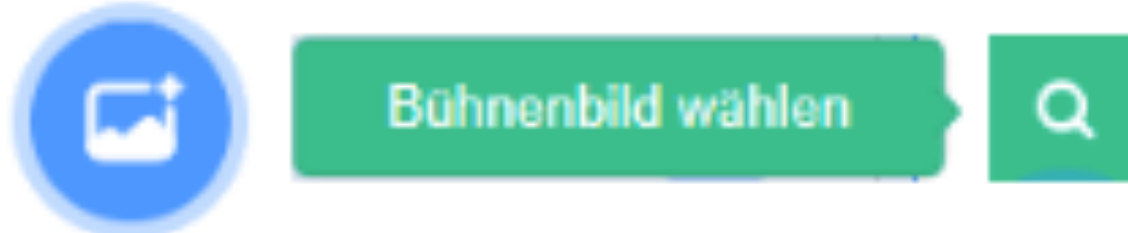
Dieser Block bewirkt, dass das nachfolgende Skript ausgeführt wird, sobald die Nachricht *Jelly1* empfangen worden ist.



- Teste die Skripts.

Die Szene wechseln

- Wähle einen neuen Hintergrund: *Underwater2*

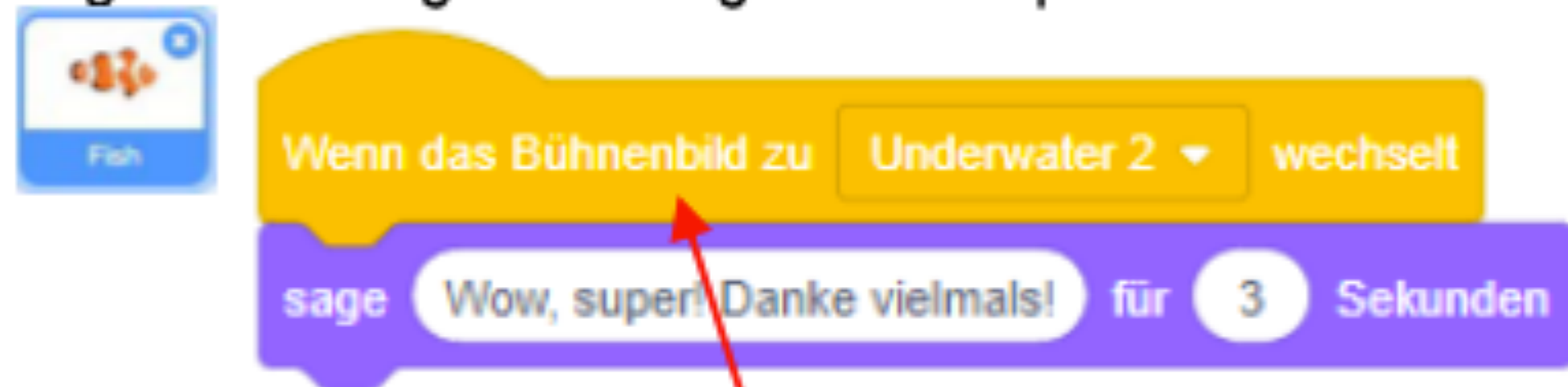


- Ergänze das Script von *Jellyfish* folgendermassen:



Dieser Block wechselt zum gewünschten Bühnen-Hintergrund.

- Füge bei der Figur *Fish* folgendes Skript hinzu:



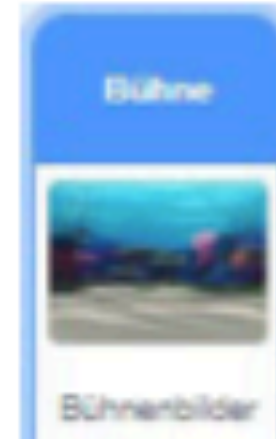
Dieser Block bewirkt, dass das nachfolgende Skript ausgeführt wird, sobald zum entsprechenden Bühnenbild gewechselt wird.

- Teste die Skripts. Probiere auch andere Bühnenbild-Wechsel aus.

Den Hintergrund bestimmen

Etwas mühsam ist es im Moment, dass du nicht mehr zum ersten Hintergrundbild zurückkehren kannst, wenn du das Programm ein weiteres Mal startest. Doch dem kann abgeholfen werden.

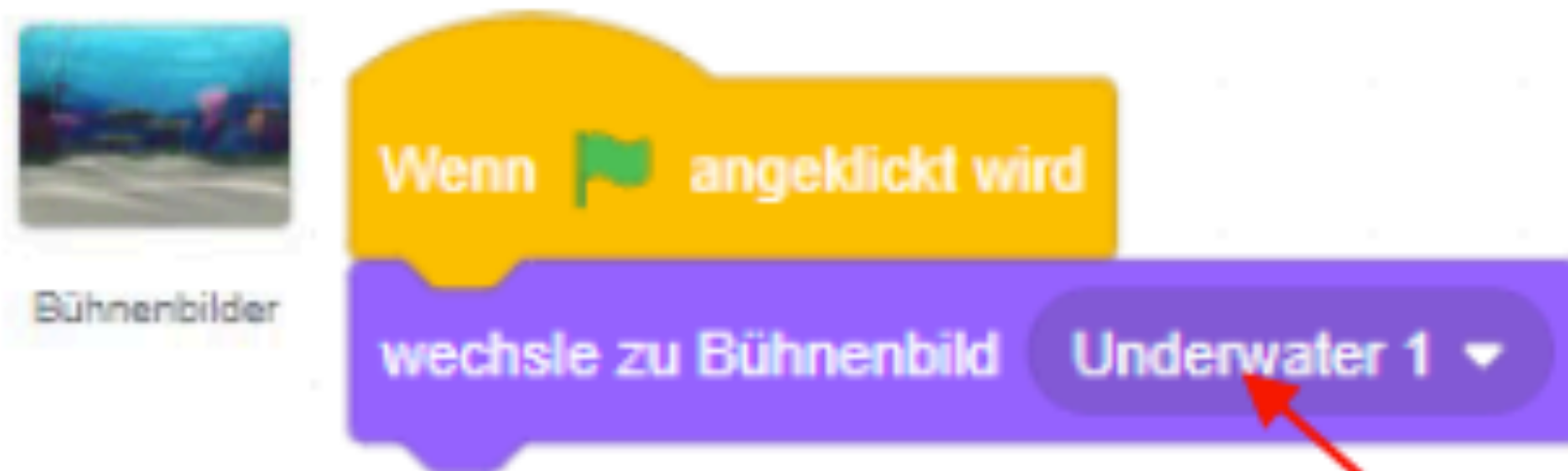
- Klicke am rechten Rand auf *Bühne*, und wechsle danach ins Register *Bühnenbilder*.



- Wechsle danach zum Skripte-Register:



- Schreibe folgendes, kurzes Skript:



Legt fest, mit welchem Hintergrund begonnen wird.

- Teste das Skript. Wenn du jetzt auf die grüne Flagge klickst, sollte der Hintergrund *Underwater 1* erscheinen.

Zu einem bestimmten Punkt gleiten

- Wähle eine dritte Figur: *Octopus*
- Schreibe für diese Figur folgende beiden Skripte:



- Beachte: Wenn du die genauen Angaben (Koordinaten) für den Punkt haben möchtest, wohin deine Figur gleiten soll, ziehst du sie auf der Bühne an den gewünschten Ort. Dann erscheinen die gesuchten x- und y- Werte automatisch in den blauen Blocks. Zusätzlich kannst du die Werte aber auch bei den Figuren-Infos ablesen und danach ins Skript übertragen.

Blockpalette:



Figuren-Infos:



- Teste das Skript und probiere es nachher auch mit anderen Eingaben aus.

Die eigene Stimme aufnehmen

Es ist möglich, in Scratch die eigene Stimme aufzunehmen. Selbstverständlich müsste dein Computer dafür über ein (eingebautes) Mikrofon verfügen.

- Um deine eigene Stimme aufzunehmen wechsele ins Klänge-Register.



Aufnehmen

- Wähle *Aufnehmen*.

- Klicke auf *Record* und sprich danach etwas ins Mikrofon, beispielsweise: *Hallo Jungs!*



- Klicke danach auf *Stop recording* und schliesslich auf *Speichern*.

- Eine neue Klangdatei erscheint.



- Gib dem Sound einen Namen.

Klang

Hallo Jungs!

- Wechsle ins *Skripte*-Register und ändere das Script für den Octopus folgendermassen ab:

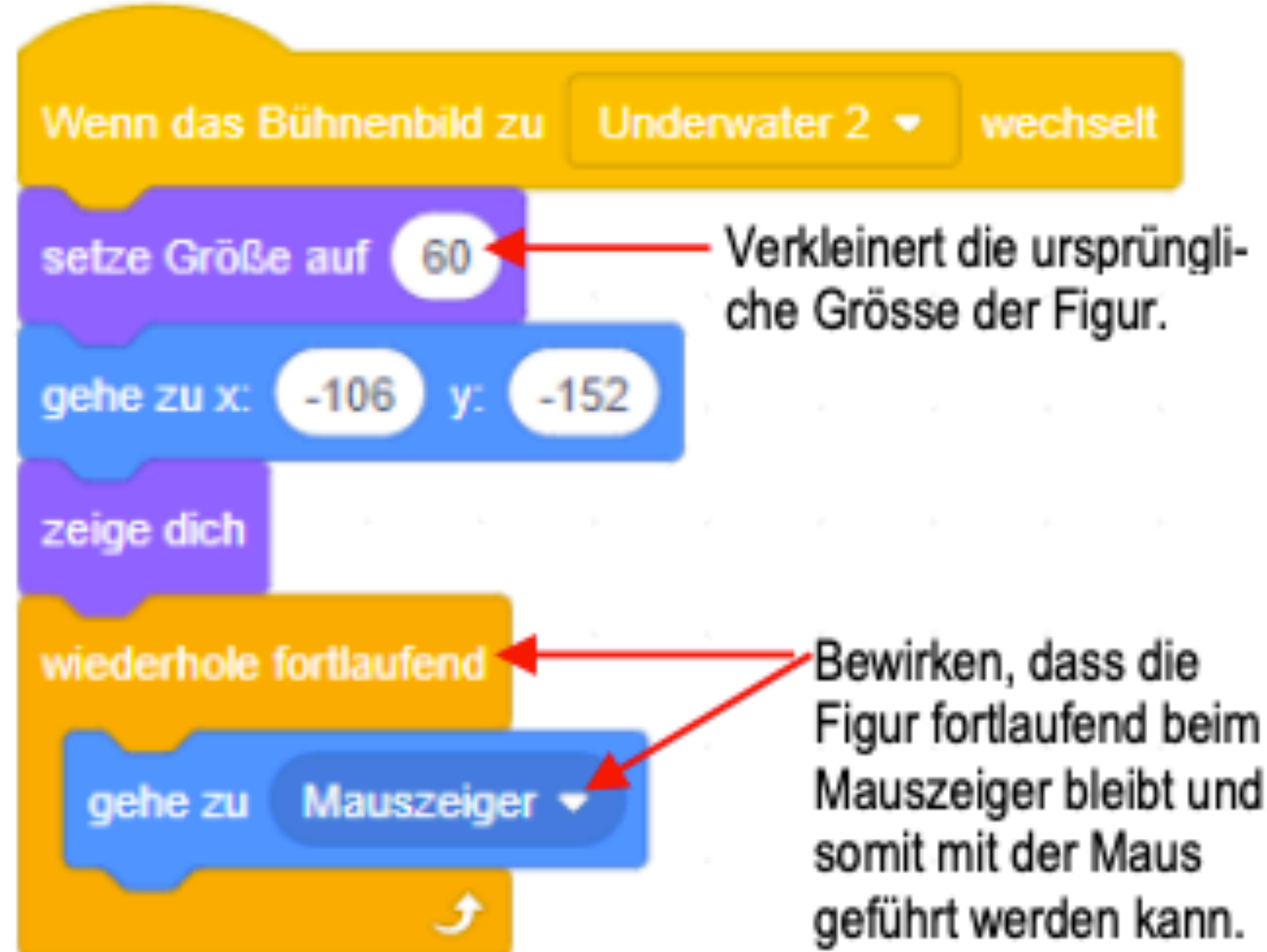


- Teste das Skript mit verschiedenen Aufnahmen.

Mit der Maus eine Figur führen

Es ist möglich, eine Figur so zu programmieren, dass sie mit der Maus auf der Bühne herumgeführt werden kann.

- Wähle dafür eine weitere Figur: *Shark*
- Schreibe für sie folgende beiden Skripte:



Verkleinert die ursprüngliche Grösse der Figur.

Bewirken, dass die Figur fortlaufend beim Mauszeiger bleibt und somit mit der Maus geführt werden kann.

Jetzt bist du dran!

Hast du eine gute Idee, wie du das jetzt Gelernte in einem Scratch-Projekt umsetzen könntest? Dann programmiere sie!

Ansonsten kannst du folgende Vorschläge ausprobieren:

- Erstelle ein neues Projekt: Lasse zwei Figuren abwechselungsweise einige Sätze sprechen. Beispielsweise könntest du einen Witz darstellen.
- Erstelle ein neues Projekt: Wähle zusätzlich zur Katzenfigur noch den *Button1*. Schaffst du es, dass sich die Katze einmal um sich selber dreht, wenn der Button geklickt wird?
- Erstelle ein neues Projekt: Wähle drei, vier Hintergrundbilder aus. Lass eine Figur über diese Bilder etwas sagen, danach soll der Hintergrund jeweils zum nächsten Bild wechseln.