

Scratch - Mehr Figuren

Langsam wird es Zeit mit einem ersten Spiel zu beginnen. Wir wollen ein paar Konzepte am Spiel „Asteroids“ gemeinsam durchgehen. Dies wird mehr als ein Blatt brauchen, aber wir haben ja Zeit...

Asteroids ist recht simpel, man steuert ein Raumschiff mit den Pfeiltasten, achtet darauf nicht mit Asteroiden zu kollidieren und bekommt Punkte für deren Zerstörung.



Fangen wir mit etwas einfachem an, dem Erstellen von anderen Figuren. Dazu klicken wir einfach auf das kleine Logo bei den verwendeten Figuren. Hier können wir auch eigene Figuren Hochladen oder zeichnen, für diese Materialien bleiben wir aber bei den vorhandenen Figuren.

Da wir keine Asteroiden und Raumschiffe im Angebot haben, nehmen wir einfach andere Dinge die gerade da sind. Die Bilder haben allerdings auch auf Deutsch ihren englischen Namen.

Wie wäre also ein Donut Raumschiff, das mit Brot auf Äpfel schießt?



Wir brauchen also aus dem Bereich Essen die Objekte: „Donut“, „Apple“ und „Bread“

Jedes Teil muss dabei einzeln eingefügt werden.

Unseren Donut platzieren wir in der Mitte und stellen seine Größe über die Figuren Eigenschaften so ein. Hier können wir auch die Position X/Y eingeben.

Den Apfel und das Brot platzieren wir irgendwo und machen beide unsichtbar, indem wir ihre Eigenschaft „zeig dich“ so einstellen, dass das Auge durchgestrichen ist.

Zeige dich



Jede Figur hat ihren eigenen Programmbereich, welchen wir durch das Klicken auf die Figur auswählen können. Jetzt wollen wir aber erst einmal das Einsetzen, was wir bereits gelernt haben und darum ist hier eure Aufgabe:

Programmiert den Donut so, dass er sich immer zur Maus dreht und sich durch Tasten zu ihr hin, oder von ihr wegbewegen kann.

Die benötigten Blöcke wurden bereits auf den vorherigen Blättern erklärt.

Als nächstes lernen wir, wie man Brot verschießt.