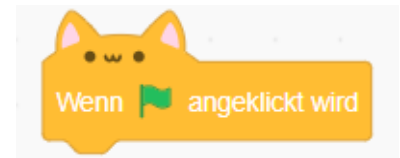


Scratch - Der Maus folgen

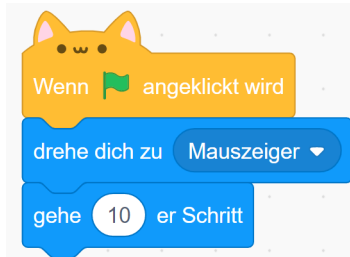
Als nächstes wollen wir eine Steuerung ausprobieren, die unabhängig von Tasten ist. Dazu benötigen wir das Ereignis rechts.



Dieses Ereignis startet das Spiel und kann für Dinge verwendet werden, die nicht vom Spieler gesteuert werden sollen, Beispielsweise Monster.

Wir wollen einfach anfangen und lassen beim Starten die Maus von der Katze jagen. Wir ziehen das Ereignis also in unser Programm und (wer hätte es gedacht?) suchen die passenden Bewegungen.

Damit die Katze sich zur Maus dreht, benötigen wir die Bewegung „drehe dich zu: ...“ und wählen hier den Mauszeiger aus. Da wir aber, anders als bei der Tastensteuerung, nicht eine Richtung pro Taste haben, brauchen wir einen Block Namens „gehe 10 er Schritte“. Dieser Block lässt die Katze in die Richtung laufen, in welche Sie zu diesem Zeitpunkt schaut.



Als nächstes wollen wir das Ganze also durch die Flagge oberhalb des Spiels starten und stellen fest, dass es nicht ganz funktioniert.

Womit wir bei der ersten echten Programmierlektion sind: Der Code wird (meistens) von oben nach unten abgearbeitet, nicht mehr, nicht weniger.

Schritt für Schritt heißt das: Warte bis die Flagge gedrückt wird, drehe dich zum Mauszeiger und gehe 10 Schritte. Damit die Katze sich jetzt dauerhaft bewegt, fehlt uns eine sogenannte Schleife, welche in Scratch Wiederholen heißt. Diese findet ihr unter Steuerung und es gibt mehrere dieser Wiederholungen.

Hier seid ihr gefragt ein wenig zu experimentieren, die Aufgabe lautet:

*Wie muss das Programm angepasst werden, damit die Katze **dauerhaft** den Mauszeiger verfolgt.*

Hinweis: Alle Blöcke, die sich in einer Wiederholung befinden, werden wiederholt. Um das Programm zu beenden, wird die große Rote Schaltfläche neben der Flagge verwendet. Für „wiederhole bis“ fehlt uns noch ein Konzept, welches wir später ansprechen werden.

